

SUPER NES: OS 102% DE DONKEY KONG COUNTRY 2



CONRAD EDITORA

Nintendo WORLD

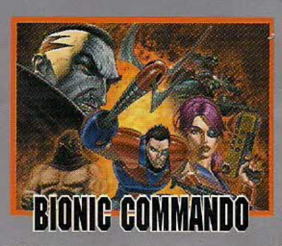


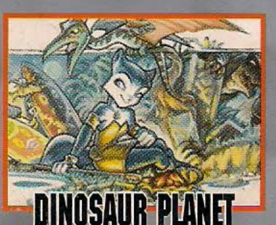
JOANNA VEM ARMADA E PERIGOSA NO GAME DO MILÊNIO

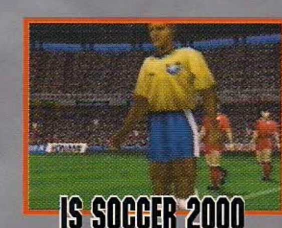
TONY HAWK'S
VIRE O RADICAL DO SKATE

GAME BOY ADVANCE
REVELAMOS TUDO!


POKÉMON TCG


BIONIC COMMANDO


DINOSAUR PLANET


IS SOCCER 2000



Nº 21
R$ 4,90

ISSN 1516-1892
00021
9 771516 189008

EDITORIAL

A NW já foi e voltou da E3 (a maior feira de games do mundo), na cidade de Los Angeles, nos Estados Unidos. Eu já fiz a cobertura desse evento duas vezes e este ano foi a vez do Pablo fazer sua estréia. Participar de um acontecimento como esse é bem interessante para quem trabalha na área porque dá pra entender melhor como funciona a indústria. Você tem a chance de entrar em contato direto com quem produz os jogos, pode ver como as grandes empresas se estruturam para a feira, conversa com pessoas de todas as partes do mundo, além de colocar a mão em todas as novidades que estão saindo.

Dá um trabalhão fazer tudo isso, você fica cansado porque tem de carregar um monte de material o dia inteiro e andar para todos os lados, mas não dá pra negar: é muito divertido. As empresas fazem de tudo para chamar a atenção de quem está lá dentro e dão brindes, colocam pessoas fantasiadas de tudo quanto é jeito, mulheres (e até homens) em trajes mínimos, os estandes são gigantescos, trazem personalidades do cinema, da TV, da música e por aí vai. Tudo para garantir que seus lançamentos não passem batidos. Enfim, é uma festa completa!

Na primeira vez em que estive lá, (1998) pude jogar o protótipo de The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Star Wars - Rogue Squadron e até Conker's Quest, game da Rare que ainda não foi lançado. No ano seguinte joguei Perfect Dark, Donkey Kong 64, Jet Force Gemini e também vi a febre Pokémon, com um monte de fãs ensandecidos. A E3 é assim e a cada ano que passa o evento aumenta ainda mais, já que a indústria dos games só cresce sem parar. E na próxima edição contaremos tudo o que rolou no mundo Nintendo, em todos os detalhes, com todos os jogos para Nintendo 64, para o Game Boy, as novidades do Dolphin e do Game Boy Advance.

Pode se preparar porque o Pablo já está elaborando a matéria e não vai deixar pedra sobre pedra. Você vai curtir.

Odair Braz Junior

Nintendo® WORLD

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda
Gustavo Vieira
Cleiton Campos
Lílian Maruyama
Renato Siqueira

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Leonardo Nery Protti (Chefe de Arte)
Hilário Ribeirão Filho
Lya PYN

REVISÃO
Sandra Martha Dolinsky

COLABORADORES
André Moreira, Edgard Pereira, Ricardo Matsumoto

COORDENADOR DE PRODUÇÃO
Ed Wilson Dias

SUPORTE TÉCNICO
William Domingos

ATENDIMENTO
Fabíola Barcellos
Tatiana Valle
Leonardo Albachiare
Alan Araújo Vitorino

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (0_ _11) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO e EDITORIAL
Fone: (0_ _11) 3641-1400
Fax: (0_ _11) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo/SP

ASSINATURAS: *(0_ _11) 3641-1400*



CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.

Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP: 01534-030 São Paulo / SP
Fone/Fax: (0_ _11) 279-9355
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e
Rogério de Campos
ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA
Cristiane Monti
ASSISTENTE ADMINISTRATIVA
Solange Reis

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP



A moçoila chegou! Bonita, vestida de negro, com curvas estonteantes, Joanna Dark vem para destruir, aniquilar, inutilizar tudo o que achar de errado pela frente. Mas não se preocupe, se você está do lado do bem e da justiça, não tem o que temer. E se for bonzinho mesmo, pode até chamá-la de Jô.

ÍNDICE

FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE – DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (0__11) 814-8044

BIT – ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (0__11) 814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (0__11) 279-9355
Cartas: Rua Maracaí, 185 – Aclimação, São Paulo/SP – CEP: 01534-030.
e-mail: nworld@nintendo.com.br

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Atendimento/vendas: (0__11) 3641-1400
Fax: (0__11) 832-7831
e-mail: revista.nintendo@uol.com.br

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br



Nosso critério de avaliação

Gráficos – É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade – É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som – São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão – É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay – É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós, da Nintendo World achamos que Diversão e Replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de Jogabilidade e Gráficos (20%). Por último, vem o Som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) dividos por dez. Fácil, fácil.

tiramos os pokémon da manga.

COLECIONE SEUS CARDS PREFERIDOS NO GAME BOY E TROQUE PELAS CARTAS MAIS RARAS COM SEUS AMIGUINHOS.

SENDING A DECK CONFIGURATION...
POSITION THE GAME BOYS AND PRESS A.

GAME BOY COLOR

Nintendo
by gradiente

Leo Burnett



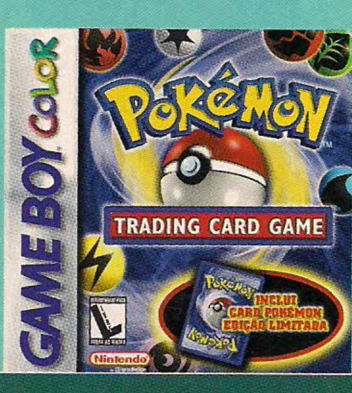
a POKÉMON TRADING CARD GAME COLOCA VOCÊ EM UMA ALUCINANTE AVENTURA ATRAVÉS DE UM EXÓTICO MUNDO, EQUIPADO COM UM MODESTO DECK E OS SÁBIOS CONSELHOS DO DR. MASON.



b CONSTRUA O DECK DOS SONHOS ANTES DE ENTRAR NO MISTERIOSO POKÉMON DOME, LAR DOS QUATRO MAIORES MESTRES DE POKÉMON TRADING CARD GAME. ELES ESTÃO PROCURANDO POR UM CORAJOSO NOVATO.



c POKÉMON TRADING CARD GAME TRAZ MUITOS DOS FAMOSOS CARDS POKÉMON, ALÉM DE CARDS EXCLUSIVOS NÃO ENCONTRADOS EM NENHUM OUTRO LUGAR. AO TODO, SÃO MAIS DE 200 CARDS.



chegou o game pokémon trading card para game boy.

PARA SABER ONDE ENCONTRAR, LIGUE BIT - BANCO DE INFORMAÇÃO TOTAL:
0 xx (11) 814.8234

COMPATÍVEL COM GAME BOY · COMPATÍVEL COM GAME BOY COLOR · INFRA-RED · LINK CABLE

www.nintendo.com.br

HOT SHOTS

EXCLUSIVO: GAME BOY

Saiba todas as novidades do

No dia 10 de abril, rolou em Seattle a Game Boy Advance Developers Conference. O evento, promovido pela própria Nintendo of America, divulgou às softhouses (empresas que desenvolvem jogos) todos os segredos e possibilidades do futuro console portátil da empresa, que será lançado no ano que vem. Muita coisa boa foi finalmente revelada, e nós apresentamos agora um resuminho rápido do que esperar quando esta beleza chegar a suas mãos:

Gráficos de 16 bits

O Game Boy Advance terá a capacidade de rodar gráficos tão bons, e talvez até melhores que os do Super Nintendo. Antes da conferência, dizia-se que seria exibido um demo de uma versão de Yoshi's Island, do Super NES. A Big N acabou fazendo melhor do que isso: apresentou um demo de Yoshi's Story (aquele do N64), que é um game 2D com cenários de fundo 3D. Foi exibida apenas a primeira fase do jogo, montada um pouco diferente da versão original, mas com todos os mesmos detalhes gráficos e até com a música de abertura! Foi mostrada também uma seqüência animada em tela cheia para demonstrar as capacidades do sistema de rodar FMV (Full Motion Video). Durante a demonstração, o jogador usou e abusou de um zoom para afastar e aproximar a cena, demonstrando assim as capacidades de trabalhar com escalas do GBA. E como o hardware é mais poderoso do que o Super NES, é provável que sejam lançadas várias versões de clássicos do 16 bit. Além desses efeitos tridimensionais, o portátil será também capaz de fazer efeitos combinados em Mode 7 (Zoom) e Rotation (objetos que giram na tela).

Multiplayer turbinado

Jogar em grupo já virou mania mundial, por isso, a Nintendo quer estimular as empresas ao máximo a produzirem games para vários jogadores simultâneos. A exemplo do Game Boy Color, o Game Boy Advance trará uma entrada para o Cabo Game Link. Os antigos cabos servirão no novo aparelho, mas internamente o hardware foi projetado para fazer a transferência de dados bem mais rapidamente. A diferença maior é que será possível "linkar" até quatro sistemas simultaneamente, com um deles servindo de "hospedeiro" para os outros, que usarão um cabo especial com três saídas em uma das extremidades. Isso já aconteceu de uma forma meio parecida nas outras versões de Game Boy, mas era necessário um adaptador especial e quatro cabos. Estranhamente, não haverá aquela porta de comunicações infravermelha como a que existe no Game Boy Color. Mas se ele é compatível com todos os jogos de GB lançados até hoje, como seriam essas funções em jogos que a apresentam? É pensando nisso que a Nintendo também está desenvolvendo um acessório que permitirá a transferência de dados através do infravermelho do Game Boy Color.

ADVANCE REVELADO

futuro portátil da Nintendo

Formato horizontal e mais botões

O design do console ainda não está definido, então não há nenhuma imagem do seu visual. Mas é certo que o formato do portátil será bem diferente do Game Boy. Desta vez, o GBA será carregado na horizontal. A tela será retangular, o direcional ficará do lado esquerdo e dois botões ficarão do lado direito, além dos botões de Start e Select. Na parte de cima, haverá mais dois botões, bem no estilo dos botões L e R dos controllers do SNES e N64. Dá para ter uma vaga idéia?

E o que mais?

Alguns cartuchos continuarão trazendo a opção Rumble, que faz o console vibrar dependendo de suas ações no jogo. Mas o Rumble também poderá ser lançado no mercado como um acessório a parte, e aí os jogos que apresentarem compatibilidade só vibrarão se este "Rumble" (ou qualquer que seja o nome) estiver conectado ao sistema. O som será muito melhor do que existe hoje para qualquer sistema portátil. A empresa Factor 5 (que trabalhou no áudio de Star Wars: Rogue Squadron – um dos jogos com melhor trilha e efeitos sonoros do N64) está desenvolvendo as ferramentas de áudio do GBA. Serão dois chips – um idêntico ao que é usado hoje no Game Boy Color e outro com maiores capacidades. Será possível aos programadores mixarem até 32 canais de áudio, e o sistema será capaz de processar som estéreo e até Dolby-Surround através da saída de fone de ouvido. Apesar de tudo isso, ainda não foi revelada a tal câmera digital que será acoplada ao sistema e nem como será exatamente a conexão entre o GBA e um aparelho de telefonia celular para acesso a Internet.

Quais são os games? Quem irá produzi-los?

Mais de 70 empresas compareceram ao evento e a NOA espera que mais de 130 companhias em todo o planeta desenvolvam games para o console. A intenção é lançar apenas games "de qualidade" para esse novo console. Quer dizer, nada daqueles games pelos quais ninguém se interessa. Os nomes dos principais títulos serão divulgados apenas na Space World, feira de games que rola em agosto no Japão. A data de lançamento do Game Boy Advance está marcada para o meio do ano no Japão, mas somente no ano que vem nos EUA e no resto do mundo. Por que não lançar este ano você deve estar se perguntando. A explicação para o adiamento são as ótimas vendas do Game Boy Color e seus cartuchos. Segundo a própria Nintendo, as vendas do GBC representam 20 centavos de cada dólar gasto com games, nos EUA. Lançar o GBA agora seria, portanto, uma falha e uma precipitação. É por isso que a Nintendo pretende aproveitar esse bom momento e explorar ainda mais o sucesso do portátil.

Pablo Miyazawa (colaborou Eduardo Trivella)



QUESTIOMARIO

Para começar esta seção com notícia boa, vamos conferir o nome do vencedor do Questiomario Super Mario World. O grande sortudo é o Felipe José Nascimento Barreto, de Aracaju/SE, que acertou em cheio as cinco questões e foi sorteado. Resultado: levou um Nintendo 64 novinho em folha. E por falar em N64, agora é a hora das perguntas deste mês. Nesta edição, continuamos com as questões sobre Jet Force Gemini, para Nintendo 64! Só para você se lembrar e ficar com vontade, o prêmio é um Game Boy Color com um cartucho. Então mande brasa rápido, porque o tempo é curto. Você só tem até 30 de maio para enviar suas cartas para o endereço abaixo. Boa sorte!

QUESTIOMARIO JET FORCE GEMINI

REVISTA NINTENDO WORLD
Caixa Postal 15.018 CEP 01599-970
São Paulo/SP

1. Qual é o único dos três personagens principais que consegue mergulhar fundo na água?
2. Quantos veículos (incluindo o seu) participam da corrida Racetrack, no Palácio de Mizar?
3. Qual o nome do planeta no qual Vela pode se transformar em um Tribal?
4. Há um personagem no planeta Tawfret que teve uma peça de roupa roubada. Qual o nome deste personagem?
5. Qual é a cor da chave que Juno ganha de Magnus na fase "Interior", logo no início do jogo?

Respostas do Questiomario Super Mario World: 1. Azul; 2. Roy Koopa; 3. Donut Ghost House, Valley Ghost House ou Forest Ghost House; 4. Soda Lake; 5. Amarelo.

Majora's Mask é lançado no Japão

E o pobre Link tem um problema atrás do outro

O novo Zelda para N64 foi lançado no último dia 27 no Japão. Apesar de ser uma continuação, a história de Majora's Mask tem pouca ligação com o game anterior. Sente só o drama: Link dá de cara com um Skull Kid bem safado, que rouba sua ocarina e ainda o transforma em um Deku Scrub (um daqueles seres horríveis que cuspiam uns côcos no primeiro game). Link vai atrás do ladrão e entra num mundo paralelo. Para piorar, uma desgraça: em três dias, a lua cairá do céu e destruirá toda a humanidade e cada dia no game vale por mais ou menos doze minutos reais. Então é claro que você não conseguirá fazer tudo neste prazo. É por isso que será necessário voltar muitas e muitas vezes para o início do dia, o que só será possível quando recuperar sua ocarina. Daí, é só tocar a Canção do Tempo para o dia recomeçar às seis da manhã. Mas não se engane: apesar de durar "apenas" três dias, o game será tão longo ou mais do que Ocarina of Time. Majora's Mask está em fase de tradução para o inglês e deverá ser lançado no mercado ocidental até o final do ano. Até lá, a NW irá lhe contando aos poucos outras novidades sobre o game. Agora um pedido de desculpas: o jogo já mudou de nome tantas vezes que até nós fizemos confusão. O certo é Majora's Mask, e não Mujora, como saiu escrito na Nintendo World 20. Foi mal!

NOSSO GORILA NO BOLSO

Donkey Kong Country ganha versão portátil

Quando foi lançado em 1994, Donkey Kong Country representou a total revitalização do Super NES e a consagração da Rare como uma das melhores criadoras de games do mundo. E eles nos surpreenderam mais uma vez, anunciando a versão deste clássico para o Game Boy Color. Pelo que vimos, está prometendo. DKC terá todas as fases do game original, inclusive as fases de bônus e as áreas secretas. Quer dizer, quem já curtia, terá a chance de relembrar. Quem não conhecia, terá a chance de jogar um dos melhores games de plataforma da história! E não vai parar por aí. Futuramente, a Rare também planeja lançar DKC2 e 3! O game sairá no dia 28 de agosto nos Estados Unidos e funcionará somente no Game Boy Color.

RPG do Super NES chega ao GBC

Novidades para quem gosta de RPGs clássicos e de Game Boy. Lufia: The Beginning of a Legend está sendo produzido pela Natsume e acontece em uma época cronológica anterior a Lufia II: Rise of the Sinistrals, que foi sucesso no Super NES em 1995. O personagem principal será Maxim, o mesmo herói de Lufia II, só que mais jovem. A data prevista para o lançamento é terceiro trimestre deste ano, nos EUA. Torçam.

A E3 é nossa!


RE Zero


007


Mario RPG


Zelda GBC

Se você é leitor assíduo da NW, já ouviu falar da E3 (Electronic Entertainment Expo), a maior feira americana de games e diversão que é a verdadeira vitrine dos grandes lançamentos do ano. A festa rolou entre os dias 11 e 13 deste mês em Los Angeles, na California, e é claro que a equipe Nintendo World foi lá e fuçou todos os cantinhos do evento. Você verá todas as grandes surpresas e novidades (e olha que são muitas!) na próxima edição. Só para ter um gostinho, veja abaixo alguns dos principais games que vimos por lá. E acompanhe nossa cobertura completa na próxima edição!

N64

- The Legend of Zelda: Majora's Mask (Nintendo)
- Conker's Bad Fur Day (Rare)
- Pokémon Gold & Silver/GBC (Nintendo)
- Cruis'n Exotica (Midway)
- The World is Not Enough (Electronic Arts)
- Mega Man 64 (Capcom)
- Hey You, Pikachu! (Nintendo)
- X-Men Mutant Academy (Activision)
- Turok 3: Shadow of Oblivion (Acclaim)
- Resident Evil Zero (Capcom)
- Dinosaur Planet (Rare)
- Star Wars: Episode I – The Battle for Naboo (LucasArts)
- Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber (Atlus)
- Super Mario Adventure (Nintendo)
- Eternal Darkness (Silicon Knights)
- Ready 2 Rumble 2 (Midway)
- Rush 2049 (Midway)
- NBA Showtime 2001 (Midway)
- Scooby Doo (THQ)
- Aidyn Chronicles: The First Mage (THQ)
- Rugrats in Paris (THQ)
- Power Rangers Lightspeed Rescue (THQ)

GBC

- Pokémon Attack (Nintendo)
- Donkey Kong Country (Rare)
- Perfect Dark (Rare)
- Wario Land 3 (Nintendo)
- Zelda: Tri-Force Series (Capcom)
- Mickey's Speedway USA (Rare)
- Dinosaur (Ubi Soft)
- El Dorado (Ubi Soft)
- Mega Man X (Capcom)
- Kirby's Tilt'n' Tumble/GBC (Nintendo)

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM ABRIL DE 2000



1. TONY HAWK'S PRO SKATER / N64
2. POKéMON TRADING CARD GAME / GAME BOY
3. KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS / N64
4. POKéMON STADIUM / N64
5. INTERNATIONAL SUPERSTARSOCCER 2000 / N64
6. BIONIC COMMANDO / GAME BOY
7. TOP GEAR HYPER BIKE / N64
8. GRAND THEFT AUTO / GAME BOY
9. TONY HAWK's PRO SKATER / GAME BOY COLOR
10. HARVEST MOON GB / GAME BOY

powerline

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM MARÇO DE 2000

- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME / N64
- POKéMON / GAME BOY
- POKéMON STADIUM / N64
- POKéMON AMARELO / GAME BOY
- SUPER MARIO WORLD / SUPER NES
- THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX / GAME BOY
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 / SUPER NES
- RESIDENT EVIL 2 / N64
- DONKEY KONG 64 / N64
- GOLDENEYE 007 / N64

os procurados

OS DEZ LANÇAMENTOS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

- RESIDENT EVIL ZERO/N64
- THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK/N64
- DOLPHIN
- GAME BOY ADVANCE
- BANJO-TOOIE/N64
- THE WORLD IS NOT ENOUGH/N64
- CONKER'S BAD FUR DAY/N64
- DINOSAUR PLANET/N64
- POKéMON STADIUM 3/N64
- DONKEY KONG COUNTRY/GAME BOY

fórum

QUAL SEU HERÓI NINTENDO FAVORITO?

Confira a opinião dos freqüentadores do site www.nintendo.com.br

Link	30,9%
Ash Ketchun	29,3%
Donkey Kong	22,2%
Mario	12,1%
Samus Aran	5,5%

Fonte: Pool do site www.nintendo.com.br

CALENDÁRIO Nintendo 2000

NINTENDO 64

junho/julho
- 40 Winks
- AirBoardin' USA
- Banjo-Tooie
- Bomberman 64: The Second Attack!
- Carmageddon 64
- Fighter Destiny 2
- International Track and Field 2000
- Kirby 64: The Crystal Shards
- NHL Blades of Steel 2000
- PGA European Tour
- Rally Challenge 2000
- Starcraft
- Transformers: Beast Wars Transmetals

agosto/setembro
- Aidyn Chronicles: The First Mage
- Army Men: Air Combat
- Blitz 2001
- Blues Brothers 2000
- F1 Racing Championship
- Hercules: The Legendary Journeys
- Indy Racing 2000
- Looney Tunes: Duck Dodgers Starring Daffy Duck
- Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber
- Spider-Man
- Stunt Racer 3000
- Super Bowling
- Sydney 2000
- Turok 3: Shadow of Oblivion
- World League Soccer 2000
- X-Men: Mutant Academy

GAME BOY

maio/junho/julho
- Alice in Wonderland
- All-Star Tennis '99
- Asterix
- Blaster Master: Enemy Below
- Casper the Friendly Ghost
- Castlevania II
- Crystalis
- Dark Beast
- F-1 World Grand Prix
- F-18 Thunder Strike
- Major League Soccer
- Mega Man 5
- Monster Rancher Battle Card Game
- Perfect Dark
- Power Rangers Lightspeed Rescue
- Thrasher: Skate and Destroy
- Tomb Raider
- Turok: Rage Wars
- Wario Land 3
- Warlocked

OBS.: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

Direto do Japão

KIRBY CHEGA INFLADO

O primeiro game para N64 onde a "bolinha rosa" mais simpática do planeta Terra está no papel principal, já saiu no Japão. Kirby 64: The Crystal Shards apresenta o velho e consagrado estilo de sempre e que todos curtem: plataforma em 2 e 3 dimensões, com muitas fases, inimigos e badulaques para coletar. Nas próximas edições, você lerá nossa matéria mais detalhada sobre o game. A propósito, ainda não descobrimos o que diabos é um Kirby. Alguém tem alguma sugestão?



Banjo-Tooie a toda!

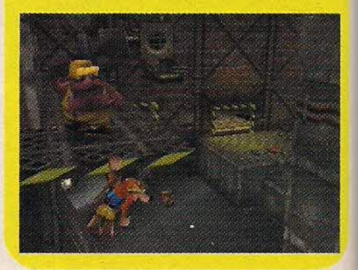
Data confirmada e mais telinhas do já clássico game da Rare



A espera está chegando ao fim. A continuação de Banjo-Kazooie já tem data confirmada de lançamento: 24 de julho (nos EUA). A maior curiosidade do pessoal é saber se finalmente conseguiremos decifrar os segredos que apareceram no final do primeiro game. Mais informações na próxima edição!







ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

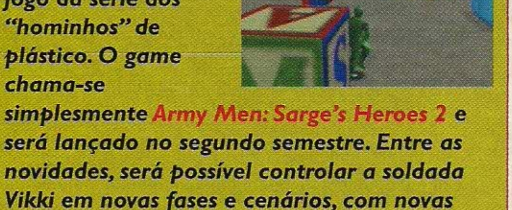
A tropa não está pra brincadeira







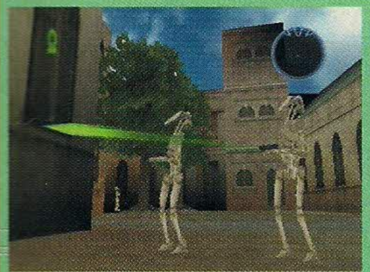
Além de Army Men: Air Combat (que você conhece mais nos Previews desta edição) a 3DO está preparando mais um jogo da série dos "hominhos" de plástico. O game chama-se simplesmente Army Men: Sarge's Heroes 2 e será lançado no segundo semestre. Entre as novidades, será possível controlar a soldada Vikki em novas fases e cenários, com novas armas e com gráficos melhores do que os do game anterior, lançado ano passado.



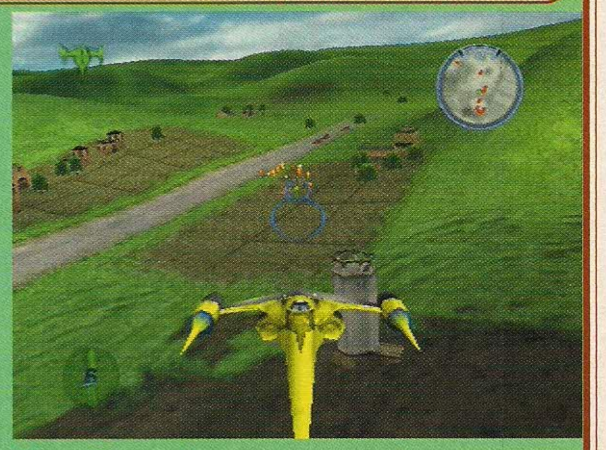
A Batalha por Naboo

Confirmado o nome do terceiro game de Star Wars

Finalmente foi revelado o nome do terceiro game da série Star Wars para N64. Star Wars: Episode I – The Battle for Naboo estava sendo desenvolvido há tempos pela LucasArts e finalmente foi mostrado na E3. Bem no estilão Rogue Squadron, você terá que se transformar em um verdadeiro soldado para dominar todas as técnicas de batalha para defender Naboo, terra natal da Rainha Amidala. A história é paralela à do filme e o som é a clássica trilha sonora de John Williams na veia. Os fanáticos e starwarsmaníacos de plantão podem começar a roer as unhas. Detalhes maiores, só na nossa matéria completa sobre a E3, que será publicada na próxima edição.

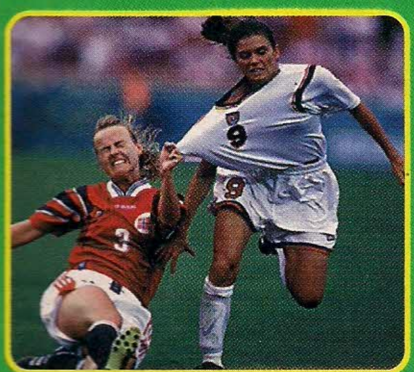






A ação rola na terra, água e ar. Repare na nave de Anakin Skywalker(acima)

Futebol é das minas!



A mulherada bate um bolão no N64

Alguém se lembra de World League Soccer, um jogo de futebol para o N64 que anunciamos há algumas edições anteriores? Pois sim, algo mudou – e muito. A começar pelo nome: ele agora se chama Mia Hamm 64 Soccer e é, acreditem, o primeiro game de futebol feminino já lancado. O esquema será o velho futebolzinho de sempre, com uma única diferença: agora serão mulheres no campo, e o lancamento está marcado para este ano. Antes que você pergunte, Mia Hamm é a maior craque da seleção americana, que foi a campeã da Copa do Mundo do ano passado.

O melhor F1 da história?

Está chegando o game de corrida definitivo

A VideoSystem e a UBI Soft uniram-se para criar aquele que promete ser o melhor game de Fórmula 1 de todos os tempos. F1 Racing Championship traz todos os pilotos e equipes oficiais (brinde da VideoSystem) da temporada de 1999 e a jogabilidade, visual, som e todo o resto é da UBI Soft. A empresa francesa usou a mesma estrutura de seu Monaco Grand Prix, lançado ano passado e que impressionou os fãs de corrida. Na próxima edição vamos dar um belo Preview para seu deleite. Aguarde se puder!





Mario Atleta!

Bigodudo agora dá uma de tenista

Depois de sair na porrada com velhos parceiros, jogar um golfezinho despreocupado e cair na farra até se acabar, nosso amigo Mario resolveu partir para um lance mais esportivo. Vem aí Mario Tennis 64, que como o próprio nome já diz, coloca toda a velha turma, como o Mario, Peach, Wario, Yoshi, Luigi e um personagem novo que ainda não tem nome, em disputas e raquetadas bem animadas. O jogo está sendo desenvolvido pela Camelot Planning e terá, entre outras coisas, multiplayer para quatro jogadores simultâneos, conexão com o Transfer Pak e uma versão para o Game Boy Color, da mesma forma que em Mario Golf. Mas não espere muito realismo: o lance desse tênis é bem Arcade, descambando mais para o lado da diversão relaxada de sempre.



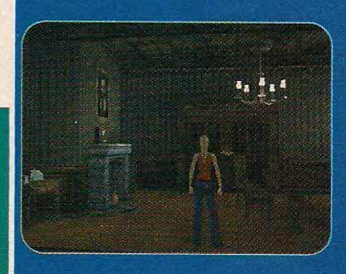






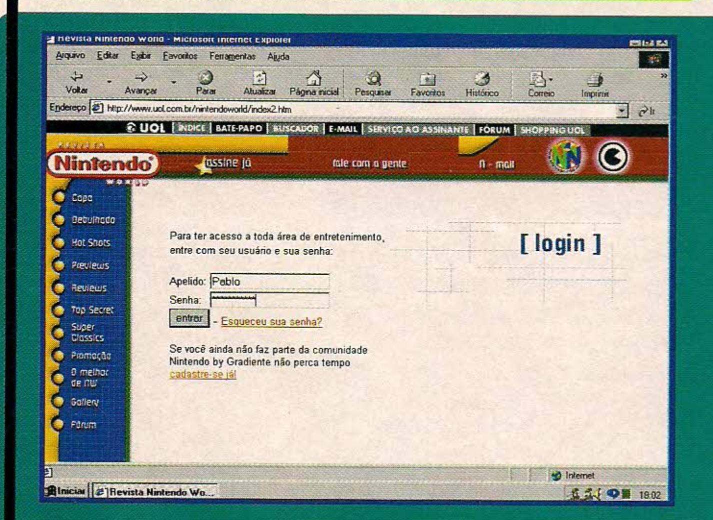
A escuridão é eterna no N64

Eternal Darkness sai da tumba





Depois de muito tempo em silêncio profundo, finalmente a Silicon Knights resolveu divulgar a cara de sua mais nova cria para o N64. Zumbis, monstros, demônios e um visual gótico compõem o cenário de Eternal Darkness, que promete ser um dos games mais aterrorizantes já lançados para o console. A jogabilidade foi toda baseada em Resident Evil: o jogador poderá controlar treze personagens diferentes para explorar um mundo decrépito e revelar todos os segredos do enredo sinistro. O lançamento do game está previsto para 2001. Enquanto você espera, dê uma olhadinha nestas telas.



N • W • E • B

Mande ver no fórum do nosso site!

Finalmente o novo site da Nintendo World está no ar. E desde já, é um sucesso absoluto. Além de poder conferir o que rola antes na revista, ler as melhores matérias já publicadas e conferir um monte de seções legais, você encontra também o Fórum, um espaço exclusivo para dar o seu recado, opiniões e conhecer outros leitores da revista.. Visite www.nintendoworld.com.br agora mesmo e bote a boca no trombone (no bom sentido, é claro!).

Maximega Promoção Pokémon Stadium

Confira o nome dos cem vencedores da maior promoção da história da Nintendo World

Chegamos a mais um final de promoção. E o resultado não poderia ser outro: sucesso absoluto e inabalável. Recebemos por todo o mês milhares de cartões postais de todas as partes do país, um mais bonito que o outro. Pelo menos não tivemos muito trabalho: foi só sortear uma centena de cartões e conferir as respostas certas da pergunta: Quais os nomes dos dois Pokémon que aparecem brigando na capa da Nintendo World Número 19. Nem precisa dizer quais são, né? Blastoise e Charizard. Confira se o seu nome está entre os premiados abaixo. Se você foi um dos vencedores, aguarde: dentro de um mês, você receberá seu prêmio pelo correio. Aqui estão os cem ganhadores:

1º Colocado:

Prêmios: 1 Console Nintendo 64 série Multisabores (cor verde) + um game, 1 Cartucho Pokémon Stadium para N64 com Transfer Pak e 1 Fita de vídeo do desenho Donkey Kong

Carla Munari/Santo André - SP

2º ao 10º Colocados:

1 Cartucho Pokémon Stadium para N64 com Transfer Pak + 1 Fita de vídeo do desenho Donkey Kong

Danilo Neves Bitencourt Santos –Salvador/BA
Josmar Almeida de Sousa – Ceilândia/DF
Leonardo Esmeraldo de Aquino – Fortaleza/CE
Marcos Flávio de Oliveira Silva – Belo Horizonte/MG
Mariana Hymans Sanchez Netto – Campinas/SP
Milton Herrera Fuentes Junior – Curitiba/PR
Naldo Nunes Barbosa Junior – Manaus/AM
Rafael da Silva Leal Gomes – Rio Comprido/RJ
Rafael M. Ferreira – São Paulo/SP

11º ao 100º Colocados:

1 Fita de vídeo do desenho Donkey Kong

Akim Dias da Costa/ Presidente Figueiredo – AM
Allan Portela de Castro/ Rio de Janeiro – RJ
Antonio José Monteiro Lima/ Campinas – SP
Arnaldo Tomazini Reis/ São Paulo – SP
Augusto Achcar/Valinhos – SP
Bernardo Bichucher/ Rio de Janeiro – RJ
Bernardo Ichlegel Campos/ Rio de Janeiro – RJ
Braian A. Ribeiro/ Porto Alegre – RS
Bruno Lúcio Manzolillo/ Rio de Janeiro – RJ
Cássio de Souza Dantas/ Natal – RN
Cristiano B.V./ São Paulo – SP
Cristofer Gomes da Rocha/ Caxias do Sul - RS
Daniel Alves Bruschi/ Belo Horizonte – MG
Daniel Heliodoro dos Santos/ Belo Horizonte – MG
Daniel Luiz Gonçalves de Souza/ Rio de Janeiro – RJ
Danielle Mozena Ramos/ São Bernardo do Campo - SP
David Dias R. Leão/ Tremembé – SP
Diego Guério Meyer/ Curitiba - PR

Diogo Couceiro Lemos/ Recife – PE
Diogo Tonhola Rocha/ Belo Horizonte – MG
Edilaine Lopes Teixeira/ Itapema – SC
Edson Oliva de Oliveira/ São Paulo - SP
Eduardo dos Santos Bitencourt/ São Paulo – SP
Eliana Batista Benevides/ Rio de Janeiro – RJ
Elton Shinji Onari/ Ribeirão Preto – SP
Emerson Paiva Teles/ São Paulo – SP
Estevão Sabatier S. Ferreira/ São Paulo - SP
Felipe Lenzi Campos/ Monsenhor Paulo – MG
Felipe Silva Magro/ Mineiros – GO
Filipe H. Di Cavalcanti/ Maceió – AL
Gabriel Boiani Barbosa/ Santo André – SP
Gabriel Moraes Croitoru/ Rio de Janeiro – RJ
Gulherme Carlos de Napoli Ferreira/ Rio de Janeiro - RJ
Guilherme Coutinho Marques/ Rio de Janeiro - RJ
Guilherme de S. G. dos Santos/Rio de Janeiro – RJ
Guilherme Hymans Sanches Netto/ Campinas – SP

Gustavo Cesar Mazutti/Guarulhos – SP
Henrique Alves Malheiros Tolentino/Belo Horizonte – MG
Henrique Ramos Paiva/ Lavras – MG
Herbert de Oliveira Coelho Jr./ Brasília - DF
Hugo Diógenes de Oliveira Paiva/ Natal – RN
Ian Henderson do Carmo Ribeiro/ Manaus - AM
Jakson Pereira/Joinville – SC
Janaina Regina Saldanha/ Petrópolis – RJ
Jefferson da Silva/ São Paulo– SP
Jesse James Guimarães Silva/ Uberlândia – MG
José Khabir/ Brasília – DF
Konrado F. Neto/ Camboriu – SC
Larissa Amy Nakamura/ São Paulo - SP
Leandro Dubast/ Niterói - RJ
Leandro Q. Woityno/ São Paulo – SP
Leonardo Christo/ Rio das Ostras – RJ
Lorenzo Rabello/ Rio de Janeiro – RJ
Lucas Bezerra Leitão/ Fortaleza – CE

Lucas Malho F./ Santos - SP
Marcela Faria Gandara/ São Paulo – SP
Marcelo Canone/ São Paulo – SP
Marcelo Lancieri Cerávolo/ São Paulo – SP
Marco Antonio G. Cruz/ São Paulo – SP
Maria Cecília H. Maranhão Alves/ Candeias – PE
Maria Luiza/Macaé – RJ
Marini Ilha Cavalheiro/ Porto Alegre – RS
Matheus Manssur/ Indaiatuba - SP
Mauricio Fachini/ São Carlos - SP
Michelle G. Ximenes Quintans/João Pessoa – PB
Paulo Victor Cruz Espindola/ Aracajú – SE
Paulo Victor Pereira Cordeiro/ Salvador - BA
Pedro Motta Veiga Fajorda./ Rio de Janeiro – RJ
Rafael da Silva Leal Gomes/ Rio Comprido – RJ
Raphael Gonzalez Passos/ Rio de Janeiro – RJ
Raquel G. B. Schiesse/ Mafra – SC
Renan Cunha Cardoso/ Santo André – SP

Renan Gonçalves/ Fortaleza – CE
Renan Gonzalez Miranda/ São Paulo – SP
Renan R. Vilas Novas/ Governador Valadares - MG
Rodolpho T. Furtado/ Goiânia – GO
Rodrigo Botelho Ribeiro/Contagem – MG
Rudolf/ Balneário Camboriu – SC
Samir de O. Machado/ Natal – RN
Sandro Tonholo de Araújo Pinto/ Barbacena - MG
Sérgio da Silva Lopes/ Vila Isabel – RJ
Stefano Zanella/ São Paulo – SP
Thiago Carvalho Francisco/ Campo Grande – MS
Thiago de Alburquerque Matos/Rio de Janeiro – RJ
Valderi Vieira de Paula/ Fortaleza – CE
Victor Hugo P. Silva/ Manaus – AM
Vinícius C. Santana/ São Paulo – SP
Vitoria Oliveira Lima/ Guarujá – SP
Wesley Faria Pereira/ São Paulo – SP
Weslley Silva Ruas/ São Paulo – SP

N-mail

Enquanto você lê este texto, a dupla Miyazawa/Trivella já foi e voltou da E3. E o que você tem a ver com isso? Tudo. Na próxima edição surgirão novidades inenarráveis e vamos contar tudo pra você. Por enquanto, respondemos suas perguntas, certin?

Carta do mês

Bem, antes de mais nada, já vou avisando que não dou a mínima se vocês vão publicar esta carta. O que me interessa é poder dizer o que acho da revista em si: e a verdade é que eu acho uma MERD&(#//. Isso mesmo que vocês ouviram, não vou fazer como outros leitores que falam uma coisa e depois desmentem e pedem desculpas. Tudo que eu escrevi representa meu desgosto para com essa revista que chegou com a bola toda e depois pisou nela!

Eu, um fiel leitor como qualquer outro, quero também meu espaço. Comecei enviando perguntas simples e objetivas, mas de interesse geral e não tão difíceis de responder assim. Mas, como sempre, o pessoal da redação nem ao menos teve a coragem de procurar as respostas ou informá-las na própria revista, dentro de outras cartas ou reportagens. Foram cerca de 10 cartas e nada. Mesmo com a garganta atravessada, continuei comprando a NW. Até que, em determinado momento, decidi escrever de novo, só que não de uma forma comum. Afinal, vocês não respondem cartas comuns, não é isso? Resolvi enviar de graça (devia ter cobrado) todos os segredos que eu descobri do jogo The Legend of Zelda: Ocarina of Time, jogando horas a fio na esperança de, no mínimo, receber em troca um obrigado! Mas, não; como eu fui ingênuo! Então, desde já quero deixar bem claro: OS MALDITOS TRUQUES DO ZELDA 64 QUE ENVIEI ANTERIORMENTE FUNCIONAM, É SÓ TESTAR, SEUS MOLENGAS!

Agora, indo direto para o caso de Donkey Kong 64: por que continuam insistindo em dizer que ele é o melhor jogo de 99! Isso é mentira! Muitos, eu digo MUITOS jogos são melhores do que ele: RE2 e Jet Force Gemini, só para citar. O DK64 mais parece uma cópia descarada de Banjo-Kazooie com algumas modificações! A Rare pisou legal e mais ainda a Nintendo World por querer promover o jogo a todo custo, falando que é o melhor, só para ajudar nas vendas! Os outros leitores que me desculpem mas isto é uma carta do mês, não aqueles comentários elogiando a revista com perguntas idiotas. Tá na cara que vocês nunca vão publicar isso, porque a moral da revista cai ou (havia me esquecido) porque não tem espaço, pois não se pode deixar de publicar as cartas dos filhos dos redatores. Mesmo com raiva pairando na minha cabeça, eu, um cara decente e honesto, me proponho a enviar os segredos que descobri de Zelda 64 novamente, numa esperança inútil de algum dia publicarem ou testarem. Afinal de contas, essa é a última carta que escrevo para a NW.

Anderson Drumon
São Bernardo do Campo/SP

Como diria Paulo Francis: uaaaaaaau! Seguinte, Anderson: você anda putinho da vida e acha que a revista é ruim, para não usar aquela expressãozinha feia novamente, só porque não publicamos suas cartas e suas dicas. Não se pode confundir uma coisa com outra: enquanto você fala que a revista é um lixo, 95% das cartas dos outros leitores (que não são poucos) dizem exatamente o contrário. Não deixamos de responder suas cartas por desleixo, mas sim porque o espaço é pequeno e porque, de uma maneira ou de outra, as respostas aparecem ao longo das edições, sejam na forma de respostas a leitores ou mesmo de matérias e reportagens. Quanto a suas dicas, é o seguinte: na verdade, elas nada mais são do que Bugs (pequenos defeitos) de Zelda 64 e não resolvem muito a vida de quem quer chegar ao final do game. Por isso preferimos não publicá-las. E mais uma coisa: uns três ou quatro leitores também enviaram as mesmas dicas, você não foi o único caso.

Com relação ao Donkey Kong 64, fizemos uma votação na redação e deu Donkey em primeiro lugar. O que você quer que façamos? Que mudemos o nosso voto para um jogo mais Cool como Resident? Não dá, né? E outra: DK64 foi eleito pelos próprios leitores, em voto espontâneo, como o melhor do ano. Então não somos os únicos "culpados", concorda? Esperamos que nossa resposta tenha esclarecido algumas dúvidas suas e de outros leitores na mesma situação. Também queremos mostrar que publicamos cartas de pessoas xingando a revista, sim. O problema é que esse tipo de carta não aparece com freqüência. Última coisa: os redatores da Nintendo World não publicam as cartas dos filhos, mesmo porque o único que tem uma filhinha aqui é o Gustavo.Ela tem apenas 1 ano e ainda não sabe escrever.



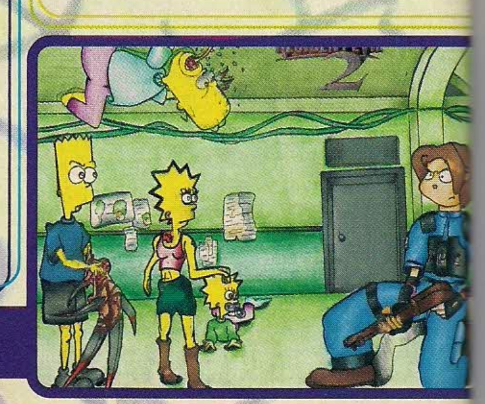
Mauro Bicalho
Belo Horizonte/MG

Garotas, garotas e mais garotas

Caro pessoal da NW: estou de acordo c Leonardo (NW 19), não dá mais para Pokémon. Esse negócio já está enchendo paciência. Como pode! Doze páginas só s bre Pokémon, quando poderiam ter cois sobre novos games, sobre o Dolphin, que dos estão esperando, e coisa e tal. Adore carta da Cyntia reclamando de vocês não p blicarem cartas de meninas. Para falar a v dade, eu só estava esperando uma meni mandar uma carta, pois estava com verg nha de mandar. Só uma carta de menina todas as outras de meninos pega malz BEIJINHOS E BEIJOCAS para todos você

Giovana T. Lima
Angra dos Reis/RJ

Oi, Giovana. Que tal convidar a redação pa um fim de semana aí em Angra dos Re hein?! Seria beeeem legal. Mas, como já d semos anteriormente, QUEREMOS A PA TICIPAÇÃO DE TODAS AS GAROTAS QU JOGAM VIDEO GAME NESTE PAÍS. Ent mãos à obra!



Roberto Cordeiro Miashita
Registro/SP



Marcia Elizabete dos Santos – São Paulo/SP

Organização
Olá, pessoal da NW. Quero parabenizá-los pela excelente revista que, como vocês mesmos dizem, não está perfeita, mas está acima de qualquer outra concorrente. Antes de perguntar alguma coisa, quero pedir para vocês organizarem um índice remissivo da sessão Top Secret, pondo as dicas em ordem alfabética. Assim não vou perder tempo procurando pelas páginas de todas as revistas por um jogo. Também quero dizer que deveria ter promoções para os assinantes. Até hoje vi apenas aquela coisa pobre "amigo da onça".
Umas dúvidas: com o Transfer Pak é possível jogar qualquer jogo do Game Boy no 64? Tem chances de sair um segundo Body Harvest?
Everton Corrêa
Curitiba/PR

Como você pôde ver na edição passada, Everton, já fizemos o que você pediu. O Transfer Pak serve como uma ponte entre o GB e N64 de um mesmo jogo, por exemplo, Pokémon e Pokémon Stadium. Mas só se eles forem programados para isso. Portanto, você não pode usar qualquer jogo de GB no N64. Tudo bem?



João Ricardo da Silva e Michael Francis Rancharia/SP

Desenho de fundo
Rudson Aureo da Costa Belem/PA



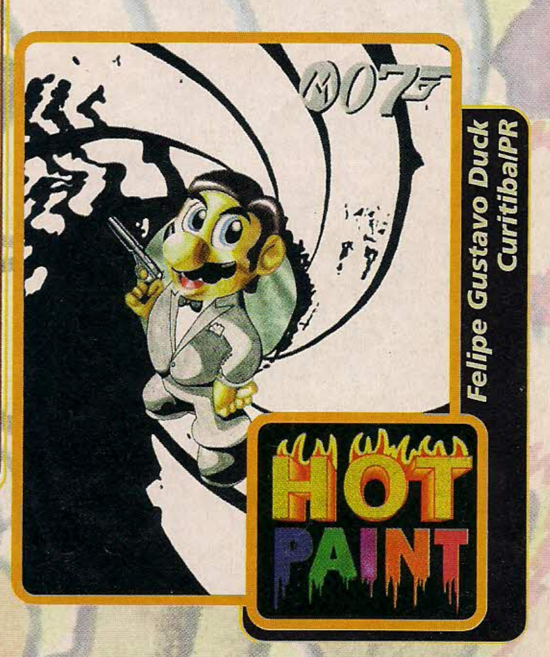
Fabio Kreusch São José/SP

Duvidinhas
Olá, Nintendo World. Gostaria de fazer umas perguntas: 1) Há alguma convenção oficial de Pokémon aqui no Brasil? 2) O game Super Mario Adventure sairá para o SNES? 3) Na tela de golpes do Pokémon Stadium tem todas as habilidades dos Pokémon? 4) Qual o nome do rival que aparece nas versões Ouro e Prata? Respondam as minhas perguntas, redatores da NW!
Filipe J. M. de Souza
São Gonçalo/RJ

Respostas saindo do forno: 1) No Brasil ainda não rolou uma convenção oficial de Pokémon, mas deve acontecer em breve. 2) Não há mais lançamentos para Super NES, Filipão. 3) Na tela de Pokémon Stadium aparecem todos os golpes que você pode usar com determinado personagem. 4) Há um novo inimigo nas versões Ouro e Prata, mas ele ainda não tem um nome ocidental. Belezura?!

Pokégeller
Antes de lerem esta carta leiam primeiro o trecho de um jornal: "A Nintendo está dando a volta ao mundo graças ao seu famoso desenho animado Pokémon, mas não lhe faltam problemas desencadeados pelo sucesso de seus jogos. O primeiro deles foi deflagrado pelo médium israelense Uri Geller, que processou a Nintendo em US$100 milhões por danos e prejuízos. A Nintendo supostamente teria usado a imagem de Geller no filme de Pokémon que, segundo ele, inspira-se em sua figura. O monstro do jogo aparece com duas colheres retorcidas nas mãos, um detalhe que lembra o médium, que ficou famoso nos anos 70 pela habilidade de dobrar talheres através da telecinésia."
Bem, agora que vocês já leram este artigo do jornal de Campinas, Diário do Povo, do dia 06/02, aí vai minha opinião: que cara otário este tal de Uri Geller! Quer processar a mega Nintendo pelo Pokémon das colheres, o Alakazam. Qualquer pokémon é melhor que esse cara!
Wellington L. Caetano
Campinas/SP

Só rindo mesmo desta situação, digamos, patética. O Uri Geller só está tentando levantar uma grana em cima da Nintendo, já que é um daqueles médiuns desacreditados há milênios. Provavelmente não consiga nada, mas que é engraçado, isso é.



Felipe Gustavo Duck Curitiba/PR

PREVIEW

INTERNATI
SUPERSTAR S

Confira se seu jogador estava mesmo impedido

Os goleiros fazem algumas defesas milagrosas



Agora a foto dos jogadore aparece na identificação



As comemorações continuam divertidas

ONAL N64
OCCER 2000

Vamos bater um futiba?! A mais nova versão do clássico da Konami já está saindo do forno



Os cruzamentos podem ser mortais nesta versão



As cabeçadas têm quase a potência de um chute



Você pode apreciar uma vista geral dos estádios



Existem onze reservas para você escolher

Futebol é a alegria do povo, ainda mais no nosso país. Não tem jeito: o brasileiro não pode ver uma bolinha rolando que já vai logo atrás. E como a Konami não é boba nem nada já está para lançar mais uma versão do International Superstar Soccer. E depois de dois anos sem ganhar uma atualização, você terá a chance de colocar as mãos naquele que, para muitos é o melhor game de futebol do mundo. Jogamos um protótipo e adiantamos, em primeira mão, o que vem por aí. As alterações são poucas e não vão acrescentar muita coisa para quem já jogou os dois títulos anteriores, mas quem ainda não teve contato vai sentir toda a potência da série.

International Superstar Soccer 2000 chega com poucas novidades, mas dá uma afinada geral na jogabilidade e apresenta algumas novas jogadas. Na essência, o jogo é o mesmo: a maior parte das movimentações está lá, os dribles são quase idênticos e as opções se mantém praticamente intactas. Isso é bom e ruim ao mesmo tempo. Bom porque o que já era legal, continua sendo e ruim porque quem quer inovações, vai ficar meio na mão.

Então o que é que muda de verdade? Apenas alguns detalhes, mas que dão aquele ar de novidade. As cabeçadas em cruzamentos estão mais precisas e realistas. Dependendo do cruzamento, você pode usar a cabeça do seu atleta de um jeito que parece estar dando um chute forte. É quase indefensável e, se você pegar a manha, vira uma jogada mortal. O resultado pode ser um belo gol ou um tipo de jogada (da defesa adversária) inédita até agora: o goleiro rebate praticamente em cima da linha e o zagueiro dá um chutão para frente, evitando o gol.

Além desta jogada, outras de ataque também inovam a brincadeira. Os goleiros estão mais espertos, saem mais do gol, dando um soco na bola e também largam a gorducha após um chute forte. Eles vão atrás dela logo na seqüência, mas se tiver lá um jogador seu, é só colocar pra dentro.

As jogadas estão levemente mais velozes, mas a movimentação dos jogadores não mudou em quase nada. A única grande diferença real rola nas divididas de bola. Nas outras versões os atletas davam um carrinho e saiam com a pelota dominada, agora ela espirra e pode sobrar tanto para o seu time quanto para o dos adversários.

As comemorações dos gols ganharam algumas inovações e gracinhas, tem uma até que imita o Edmundo num gol que ele fez jogando pelo Vasco.

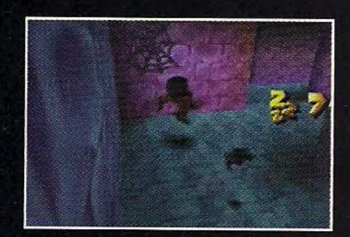
O resultado final você vai poder conferir em julho, quando International Superstar Soccer 2000 será lançado. Se você é um boleiro de verdade, não vai conseguir fugir.

Plataforma: Game Boy Color
Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Rare
Gênero: ação
Número de jogadores: 2
Lançamento: julho





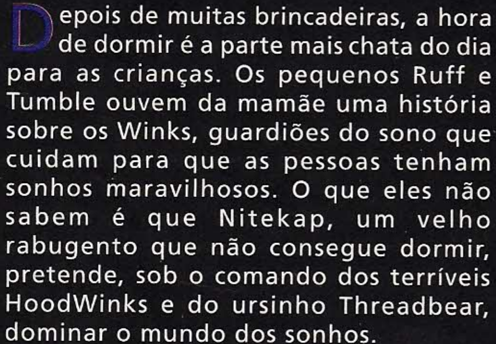




Salve os Winks dos malvados e durma feliz



Depois de muitas brincadeiras, a hora de dormir é a parte mais chata do dia para as crianças. Os pequenos Ruff e Tumble ouvem da mamãe uma história sobre os Winks, guardiões do sono que cuidam para que as pessoas tenham sonhos maravilhosos. O que eles não sabem é que Nitekap, um velho rabugento que não consegue dormir, pretende, sob o comando dos terríveis HoodWinks e do ursinho Threadbear, dominar o mundo dos sonhos.



Agora é com você! Todos os Winks foram raptados e precisam ser resgatados ou ninguém mais terá sonhos tranqüilos. Escolha um dos garotos e saia pela casa à procura de uma entrada para a terra do sono. O reloginho Wakey Wakey lhe dará os conselhos nas partes mais difíceis do game.



Ninjas e Robô

Para salvar as criaturinhas escondidas, você precisa vasculhar a fase inteira, enfrentar zumbis, lobisomens e outros monstros para, no final, detonar aquele tradicional chefão. Para ajudar, além dos golpes e do berro para espantar as assombrações, você pode entrar nas caixinhas de música para que os garotos ganhem superpoderes e adquiram habilidades diferentes. O ninja faz os golpes ficarem mais rápidos e o robô permite ao jogador levantar objetos mais pesados e soltar raios laser. Para manter-se vivo, basta pegar os itens "Z" espalhados pelo jogo.



Mas não pense que, por causa da história meio fofolete, o game é fácil. A dificuldade aumenta e é bem difícil encontrar todos os Winks.

Tentando entrar no ritmo de outros sucessos, a jogabilidade de 40 Winks lembra muito jogos como Banjo-Kazooie ou Mario 64. O visual é bonitão, com cenários tri-dimensionais e detalhados que podem ainda ser melhorados com o uso do cartucho de expansão. Além disso, uma das coisas mais legais é poder jogar com os dois personagens simultaneamente. O único problema é que a tela fica menor e acaba ficando chato tentar observar alguns objetos. Com catorze fases e subfases, 40Winks é aquele jogão plataforma bem divertido e desencanado, mas com pouca inovação.



Plataforma: Nintendo 64
Produtora: GT Interactive
Desenvolvimento: Eurocom
Gênero: Plataforma
Número de jogadores: 2
Lançamento: Junho

ARMY MEN: AIR COMBAT

Você está convocado para mais uma guerra de brincadeira







Quem nunca brincou com aqueles soldadinhos verdes de plástico? Pois é. Depois de ganhar vida em Army Men: Sarge Heroes, o exército verde retorna ao Nintendo 64, mas desta vez a batalha não é terrestre.

Air Combat é o típico jogo de bombardeio aéreo no mesmo estilo de Nuclear Strike, no qual você pilota quatro tipos de helicópteros de brinquedo. Destrua as bases inimigas e use toda sua habilidade estratégica para cumprir as missões. São dezesseis fases de explosões, tiroteios e muita adrenalina para os fãs de uma boa guerrinha. E aqueles cenários do game anterior que simulavam o mundo real não foram deixados de lado porque o combate rola em castelos de areia e jardins.

Os soldados castanhos estão com armamento muito mais pesado e desta vez usam gizes de cera, latas de refrigerante e até insetos.

A jogabilidade confunde um pouco na hora de controlar a aeronave e atirar, mas nada que um bom jogador não domine rapidinho.

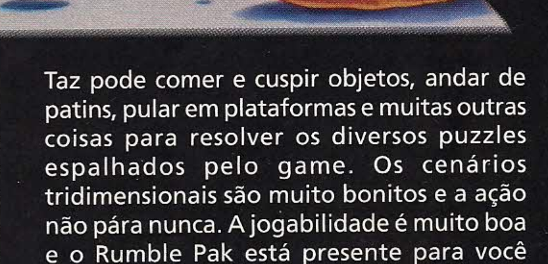
Ainda existem quatro joguinhos diferentes nos modos para Multiplayer e alguns deles são jogos cooperativos, nos quais você e um amigo podem enfrentar juntos os inimigos.

Se você curtiu a versão anterior prepare-se para detonar as tropas do Sargento Plastro e impedir que os bronzeados dominem todo o parquinho.

Plataforma: Nintendo 64
Produtora: 3DO
Desenvolvimento: 3DO
Gênero: ação
Número de jogadores: 4
Lançamento: Junho

TAZ EXPRESS

Diabo da Tasmânia ataca de entregador







Taz é o bicho mais furioso de toda a turma da Warner mas desta vez vai passar por poucas e boas. O meninão terá muitos problemas porque a Senhora Taz cansou de ver seu marido puxando um ronco e assistindo futebol na TV, principalmente porque a grana está curta. Aí, o negócio vira aquela combinação explosiva: falta de dinheiro + mulher irada = trabalho em dobro. Como garoto de entregas, o diabão terá de levar pacotes de um lado para o outro em seis enormes fases, cada uma com cinco estágios normais e mais alguns secretos. Para atrapalhar, outros personagens como o Coiote, o marciano Marvin e Eufrazino tentarão de todas as formas roubar seus embrulhos.

Taz pode comer e cuspir objetos, andar de patins, pular em plataformas e muitas outras coisas para resolver os diversos puzzles espalhados pelo game. Os cenários tridimensionais são muito bonitos e a ação não pára nunca. A jogabilidade é muito boa e o Rumble Pak está presente para você sentir toda a fúria do rapaz.

Produtora: Infogrames
Desenvolvimento: ZedTwo
Gênero: Plataforma
Número de jogadores: 1
Lançamento: Maio

HEY YOU, PIKACHU!

N64

Encarne Ash e treine - no grito - o Pokémon mais conhecido do mundo











A criatividade da Nintendo não tem limites, sempre inovando e criando novos jogos e acessórios para nossa diversão. Com a febre dos monstros de bolso e o sucesso do ratinho elétrico, a empresa, com a ajuda de outras como Marigul, Creatures e Game Freak lançou para o 64-bits no Japão um game chamado Pikachu Genki Dechu (em japonês, algo como "Pikachu está numa boa!"). A grande novidade é que ele é o único game no mundo a utilizar um sistema chamado Voice Recognition System (ou VRS), que reconhece a voz das pessoas. Por isso, com a ajuda de um fone de ouvido e um microfone (que acompanham a embalagem) que são acoplados ao Controller do N64, é possível trocar uma idéia com o Pikachu. A Nintendo americana planeja lançar o game nos EUA agora no meio do ano, aproveitando o a carona do segundo filme dos Pokémon, Revelation - Lugia. A versão ocidental foi chamada primeiramente de Pikachu VRS (uma referência ao nome do sistema) e logo depois de Hey You, Pikachu! ("Fala aí, Pikachu!").

A jogabilidade é bem diferente dos games Pokémon. Usando o Controller, você muda os ângulos de visão, e com os botões mexe nos itens. Assim que encontrar o Pikachu, é só chamá-lo pelo nome com o microfone que ele atenderá rapidinho. A partir daí você precisa ganhar a confiança do Pokémon, deixando-o sempre feliz e confortável. A presença dos outros monstros é quase obrigatória e com certeza os fãs da série terão boas surpresas.

Parecendo um cachorrinho

Pikachu tem todas as reações de um bicho de estimação normal. Fica bravo, triste, com fome, e precisa de sua ajuda para fazer praticamente tudo. Por exemplo, quando estiver faminto, basta ajudá-lo a encontrar comida nos galhos de algumas árvores. Mas não pense que é só passear por aí e dar uma de mestre. Ainda existem muitos Puzzles e diversos itens escondidos para serem desvendados.

O visual é muito legal e recria todo o mundo dos Pokémon em forma de gráficos tridimensionais. Os bichinhos ficaram tão fofinhos quanto nos desenhos animados. Os efeitos sonoros dos ambientes procuram imitar todos os sons da floresta. Ainda não sabemos quantas palavras o ratinho poderá entender, mas esperamos que sejam muitas.

Hey You Pikachu! é um game inovador e deixará nos jogadores aquela sensação de ser um verdadeiro treinador Pokémon. O problema é que o cartucho só entenderá comandos falados em inglês. Então para conseguir tirar um lazer com o Pikachu, só mesmo entendendo um pouco do idioma. Taí um bom estímulo para você continuar aquelas aulinhas que sua mãe o obrigava a freqüentar.

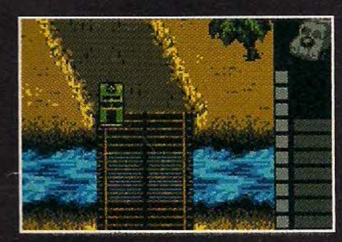
Plataforma: Nintendo 64
Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Marigul
Gênero: simulação
Número de jogadores: 1
Lançamento: julho

PERFECT DARK GBC

Seu mundo vai mudar quando ela entrar em seu bolso







Esse negócio de produzir uma versão 64 bits e outra portátil vem se tornando uma tradição entre os games Nintendo. O novíssimo Perfect Dark não foge à regra. O enredo segue uma linha bem diferente da versão do N64. Nele você conhecerá a verdadeira história de Joanna Dark, desde o final de seu treinamento no Carrington Institute à origem do codinome Perfect Dark, além de seu envolvimento com a empresa datadyne. Tudo começa quando Joanna é enviada para a América do Sul com a missão de destruir uma fábrica que produz ciborgues ilegais.

As sete fases do jogo vêm cheias de Puzzles e muitos inimigos para detonar. Para isso, a heroína tem um imenso arsenal à disposição. Pelas telinhas, nota-se que os gráficos estão bem bonitos e detalhados. Para melhorar, estão prometidas seqüências de animação entre cada fase. Digamos que a Rare esteja caprichando na produção e promete uma das experiências mais interativas que um game desse estilo já teve. O cartucho utilizará toda a tecnologia do GB, como a opção Rumble, que faz o cartucho tremer, e conexão com a Game Boy Printer. Será possível jogar em dupla através do Cabo Link e transmitir informações entre os consoles com o sensor infravermelho. O Transfer Pak também será utilizado para manter um elo entre o game do N64 e o portátil. Como o cartucho é dedicado, ou seja, só funciona no Game Boy Color, aqui vai um conselho: comece a juntar grana já. Dezembro está aí!

- Plataforma: Game Boy Color
- Produtora: Nintendo
- Desenvolvimento: Rare
- Gênero: ação
- Número de jogadores: 2
- Lançamento: dezembro

WACKY RACES GBC



O desenho no seu portátil





Quem não se lembra das risadinhas do Muttley? Do Coupé assombrado da Quadrilha de Morte ou da Penélope Charmosa? Wacky Races ou Corrida Maluca, é mesmo um dos grandes clássicos dos desenhos animados, criação da Hanna-Barbera. São quatro modos de jogo e nove pistas cheias de armadilhas deixadas por Dick Vigarista.

Cada corredor possui carros com habilidades diferentes, tudo igual ao desenho. A grande inovação está no visual: foi usado um efeito gráfico de rotação de cores parecido com o Mode 7 no Super NES, o que dá a idéia de que tudo é tridimensional.

Wacky Races traz todos os elementos engraçados que fizeram sucesso no desenho, além de uma jogabilidade jamais vista em uma corrida portátil. Vá sem preconceito porque, se não fosse bom, com certeza Peter Perfeito não teria trabalhado nele.

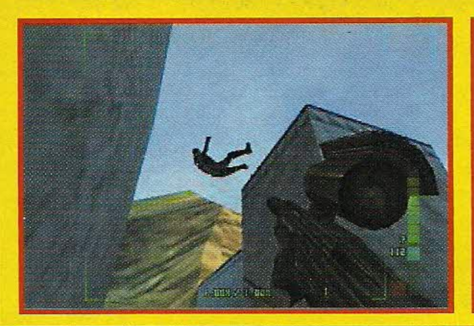
- Plataforma: Game Boy Color
- Produtora: Infogrames
- Desenvolvimento: Velez & Dubail
- Gênero: corrida
- Número de jogadores: 1
- Lançamento: junho



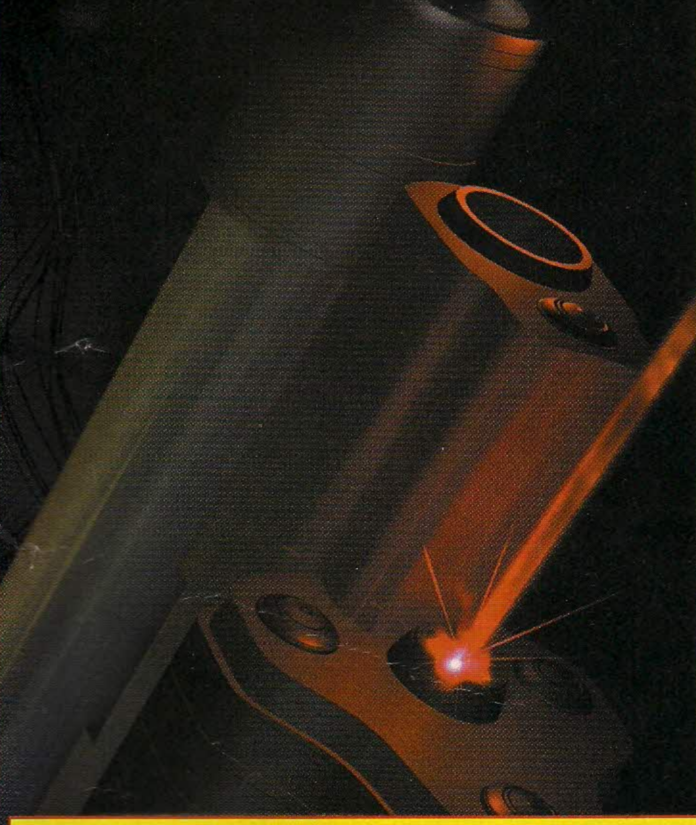
O NOME É DARK... JOANNA DARK



A espera finalmente terminou. Perfect Dark já está na mão e, amigos, é de arrepiar. Quem conta é Trivella, Eduardo Trivella




Perfeição é o mínimo que esperamos de um jogo da Rare. Foi assim com **GoldenEye**, **Banjo-Kazooie** e **Donkey Kong 64**. Ninguém se decepcionou e, com um jogo que tem "Perfect" no nome, não poderia ser diferente. **Perfect Dark** acaba de sair e, se você já teve a chance de pegá-lo, sabe que não estamos mentindo: o game é tudo aquilo que já havíamos alardeado aos quatro ventos (tudo bem, mudaram alguns detalhes) e contamos (praticamente) tudo nesta edição. Então, sente-se e curta a viagem.



UM FUTURO LOUCO

Daqui a 23 anos, a Terra será bem parecida com o que existe hoje: caos, destruição, poluição, governos corruptos, corporações maléficas, homens se matando... enfim, um ótimo lugar para se viver.

No meio de toda essa bagunça, os Skedar e os Maian, duas raças alienígenas extremamente avançadas, têm estado de olho secretamente em nossos mínimos movimentos durante milênios a fio e estão dispostos a travar uma sangrenta batalha por um elemento misterioso, que aparentemente encontra-se no fundo de nossos oceanos.

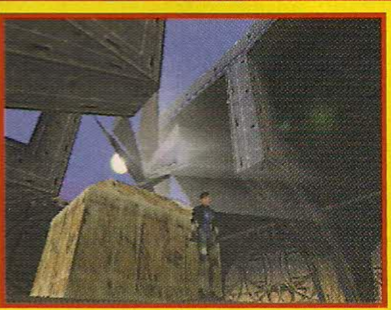
Mas nem todos os humanos ignoram essa vigília. Um dos cabeças do conceituado Carrington Institute, Daniel Carrington, suspeita que o meteórico avanço da dataDyne Corporation, uma empresa que supostamente trabalha com tecnologia, seja o resultado de uma corporação que está tomando um caminho obscuro para estabelecer um contato imediato com os aliens – um caminho que aparentemente passa por grandes órgãos governamentais.

Se suas suspeitas têm fundamento ou não, ninguém sabe. O fato é que muitos eventos, como a abdução de pessoas e a mutilação de animais, levam a essa conclusão. Alguém no espaço infinito deseja desesperadamente algo que acredita-se estar em nosso poder, e Carrington suspeita que há algo de podre no reino da Dinamarca. Talvez seja o bacalhau da Noruega. Ou talvez seja algo mais complexo do que sugerem os recentes incidentes. Usando todos os seus recursos, o Instituto resolve matar essa charada antes que o feijão azede.

Depois de muitos planejamentos, o Instituto consegue a primeira chance real de mergulhar fundo nessa conspiração: um tal de Dr. Caroll envia mensagens de dentro dos quartéis generais da dataDyne, implorando por socorro antes que as ameaças a sua vida sejam levadas a cabo.

Joanna Dark, a superagente secreta formada com louvor no Carrington Institute (razão de seu codinome **Perfect Dark**), é convocada para investigar as atividades da dataDyne, sem saber que se envolverá em uma trama que levará a várias conspirações, fraudes governamentais, tentativas de assassinato, alianças alienígenas e um tiroteio sem fim. Sua primeira missão é penetrar no arranha-céu da dataDyne, resgatar o Dr. Caroll e trazê-lo de volta são e salvo. Com todo esse mistério envolvido, as informações que o doutor possui podem decidir o destino da humanidade. Que responsa, hein?!

Como já deu pra perceber, a "seqüência" de **GoldenEye 007** não traz nosso velho amigo James Bond. Mas ninguém sentirá sua falta, pois o papel principal pertence a Joanna Dark, uma irada e vitaminada personagem original criada pela Rare que não economiza balas e que já está com um lugar garantido no panteão das musas do videogame.



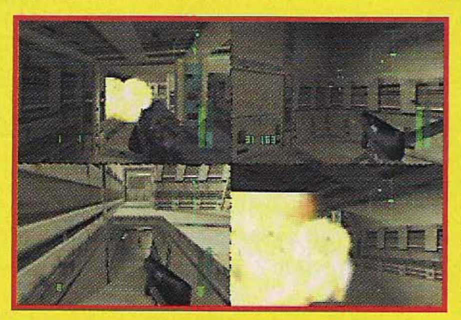


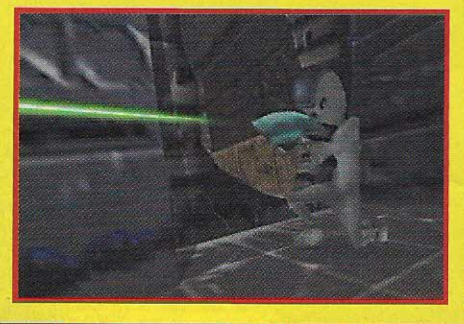

GRÁFICOS PADRÃO RARE

Foi difícil resistir à tentação de intitular este tópico "Gráficos perfeitos". Mas se fizesse isso, provavelmente teria que seguir o padrão e aí veríamos também "Jogabilidade perfeita", "Som perfeito", "Multiplayer perfeito" e outros "Perfeitos". Pois só há uma palavra para descrever **PD**: perfeito! E como a **NW** preza o fato de ser criativa e não repetitiva, resolvemos dar outros títulos aos tópicos da matéria. Vamos começar pelos "gráficos perfeitos".

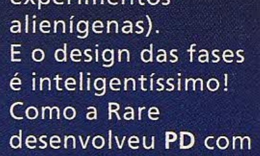
Nem é preciso dizer que Joanna é bem mais bonita que James Bond (bem, depende do ponto de vista). Apesar desse ser um jogo com visão em primeira pessoa, a agente aparece em vários momentos durante seqüências animadas, vestindo diversas roupas diferentes. Essas seqüências servirão para colocar o jogador dentro da trama do game e ainda para exibir o que o Hardware do N64 é capaz de fazer com uma programação adequada.

Com os quase três anos que separam o jogo de 007 desta maravilha que é **PD**, não é de se espantar que os programadores da Rare tenham alcançado resultados magníficos com os gráficos do jogo. Quem não se lembra de algumas fases externas de **GoldenEye** na qual uma névoa escondia boa parte da visão de quem jogava? Como a estrutura de jogo foi remodelada e aperfeiçoada, isso foi completamente resolvido e agora teremos um melhor campo de visão, tanto em ambientes fechados como abertos.





Outra coisa que todos vão babar são as animações de morte dos inimigos. Além de seus corpos ficarem estatelados no chão durante um bom tempo após a morte (alguns deles nem chegam a desaparecer), existem diferentes tipos de falecimento. Se você atirar num vigia que está fazendo uma tocaia num andar superior ao que você se encontra, ele cairá devido ao disparo fatal, e provavelmente baterá em qualquer coisa que estiver no caminho, quebrando vários ossos no processo. Atire no... huh... nas partes "baixas" de um inimigo e ele levará as mãos até ali, caracterizando a profunda dor e a agonia. Uuuuiii.



Os cenários são bastante variados e vão desde planetas alienígenas e o fundo do mar até ambientes dentro do Air Force 1 (avião presidencial americano) e Área 51 (suposto local onde os EUA escondem experimentos alienígenas).

E o design das fases é inteligentíssimo! Como a Rare desenvolveu **PD** com vários níveis de dificuldade e diferentes objetivos em cada nível, os jogadores podem jogar cada fase três vezes (em níveis diferentes) e encontrar algo novo a cada jogada. Existem fases onde a ação rola durante o dia e outras à noite, e para essas últimas você poderá usar óculos de visão noturna, que deixam os gráficos esverdeados e proporciona uma incrível sensação de ser um espião de verdade.

Os efeitos de luz em tempo real são de estourar a tanga da menina dos seus olhos. Em uma sala iluminada, por exemplo, se você atirar em um luminária, a sala ficará um pouco mais escura, mas se houver outra fonte de luz em algum outro lugar, a área ainda estará iluminada. Só depois de destruir todas as lâmpadas a sala ficará em escuridão total.

JOANNA FALA ALTO

A Rare sempre deu atenção especial ao departamento sonoro e é lógico que **PD** não poderia ser uma exceção. A empresa tem um acordo com os Laboratórios Dolby para lançar todos os seus jogos com sistema de som Dolby-Surround. Isso significa que se houver um Home Theater (tradução: equipamento irado) conectado a seu N64, você ficará ainda mais envolvido pela sensação que o jogo proporciona. O sistema Dolby é excelente porque divide os canais de som, tornando possível ouvir os mais detalhados ruídos vindos de todos os lados. Isso é especialmente útil, pois haverá momentos em que você ouvirá ruídos provocados pelos inimigos e, com isso, conseguirá identificar onde estão. Mas, se você não tiver um Home Theater, recomendamos configurar a saída de som para estéreo, mono ou fones de ouvido e colocar o volume no talo para aproveitar tudo o que **PD** tem a oferecer nesse aspecto. Há muita coisa acontecendo ao mesmo tempo em várias partes do jodo e você deve estar de ouvidos bem atentos para registrar tudinho.

Os personagens trocam idéias com você durante o jogo inteiro e dão muitas informações vitais para o sucesso da missão. Um dos caras que faz isso freqüentemente, especialmente nas últimas fases, é Elvis, rei do Rock and Roll e um dos aliens que joga no time dos mocinhos. Há momentos em que você deve segurar a onda, eliminando os inimigos enquanto ele faz coisas que só ele pode fazer em determinadas fases. E a digitalização das vozes foi tão bem feita que mesmo sem ver a cara do personagem você poderá identificar quem é o dono da voz. Joanna também é bem tagarela. Quando está no Carrington Institute, que é apenas um lugar que serve de introdução ao jogo, ela chega até a cumprimentar os funcionários de lá.

O detalhamento sonoro chega a ser absurdo em uma fase que se passa em Chicago enquanto chove. Mesmo depois de entrar em um edifício, você continuará ouvindo a água caindo lá fora, ao mesmo tempo em que ouve também os sons de seus passos e dos passos inimigos. Os sons das balas que passam zunindo perto de sua cabeça e a barulheira das explosões também são dignos de aplauso.

E acabando com mais um tabu da Nintendo, você ouvirá os inimigos xingando Joanna quando estiverem morrendo, com frases como "you bitch!" (sua puta!) e "holy shit!" (puta merda!). Há, inclusive, uns que chegam depois que você já matou alguns pobres coitados e dizem "you killed my best friend" (você matou meu melhor amigo) ou "I never did like him" (eu nunca gostei dele).

ESPERTINHO, HEIN!?

Com o aperfeiçoamento de um aspecto chamado inteligência artificial (IA), começamos a nos acostumar com inimigos que pensam estrategicamente, fazem emboscadas e chamam reforços quando a situação fica preta. Daqui a pouco os jogadores poderão enfrentar isso novamente em **PD**, só que tudo muito mais nervoso.

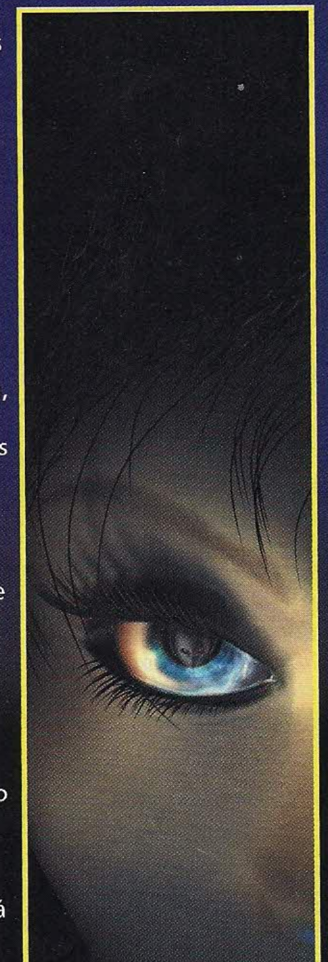




A IA dos inimigos em **PD** chega a assustar. Como em todo jogo de espionagem, o melhor a fazer é manter a discrição e tentar ser visto o menos possível. Se você for do tipo que faz estardalhaço, terá muito trabalho: os inimigos percebem sua presença ao menor ruído e, com certeza, chamarão reforços que não virão para bater papo. Eles também podem comunicar-se por rádio e nem precisam fugir para conseguir esse reforço. Os bandidos de **GoldenEye** tinham rotinas de movimentos que logo ficaram manjadas pelos jogadores. Quem é craque no game pode distinguir com facilidade quando eles estão morrendo ou quando precisam de mais uma saraivada de balas para bater as botas. Em algumas ocasiões ficavam de pé, trocando tiros com você até que um dos dois caísse. As coisas não serão mais tão "fáceis" assim.

Em **PD**, os inimigos fazem de tudo para permanecer no mundo dos vivos. Podem atacar, agachar para desviar das balas, aguardar reforços e atacar novamente. Eles não ficam dando mole na sua frente, a menos que estejam em superioridade numérica. Se você estiver carregando uma arma mais poderosa que a dele, um inimigo pode bater em retirada se você acertá-lo com um tiro não fatal. Se por acaso você acertar a mão dele e derrubar a arma, ele correrá para apanhá-la de volta. Você pode ser mais rápido e pegá-la. Quando você pensa que ele está indefeso e se coloca em posição para dar o tiro de misericórdia, o filho-da-mãe se agacha como se estivesse morrendo de medo. Ledo engano: ele apenas pegou uma pistola sabe-se lá de onde para responder aos seus tiros. Safado!

Com toda a variedade que o jogo oferece, juntamente com esse elevado nível de Inteligência Artificial, pode ter certeza de que você terá trabalho por muito, mas muito tempo mesmo.





GAROTAS GOSTAM DE BALAS

Ninguém poderá reclamar do armamento de **Perfect Dark**. São mais de quarenta armas! Isso mesmo! Mais de quarenta! E todas elas com função secundária! Faça as contas e você verá que nenhum outro jogo de tiro possui essa variedade. E não é por menos. Afinal de contas, acabamos de falar que o game é de tiro, e você pode estar certo de que a maior parte do tempo gasto em **PD** será sentando o dedo nos bandidos.
Quer saber mais sobre algumas das armas? Continue esta enriquecedora leitura!

DY357 Magnum – quem é fã de Clint Eastwood conhece essa belezoca. Dirty Harry dizia que não existe nada melhor para estourar a cara de um vagabundo. Tire a prova você mesmo.

RC-P120 – versão aperfeiçoada da RC-P90 encontrada em GoldenEye. Ainda continua rápida e poderosa, mas é facilmente superada pelos outros canhões de PD.

Dragon – arma automática. Em sua função secundária, pode ser transformada em uma mina de proximidade e largada no chão. O legal é que, mesmo como mina, a aparência continua sendo a de um rifle. Será que seu amigo vai se atrever a pegá-la em uma partida Multiplayer? Tomara.

SuperDragon – igualzinha à Dragon, apenas "super".

Shotgun – basicamente o mesmo rifle de GoldenEye, mas com maior poder de fogo.

K7 Avenger – Upgrade da metralhadora KF7 de GoldenEye.

Arco e flecha – uma das armas não-letais mas boas de usar apenas para ver a seqüência de recarregamento.

MagSec 4 – a heroína é Joanna Dark num game que é uma espécie de seqüência do jogo do James Bond, mas essa arma parece mais a cara do Robocop. Possui uma rajada tripla como função secundária.

Mauler – pistola com alto grau de precisão.

Phoenix – arma alienígena antes conhecida como Pistola Maia. Outra que tem uma embasbacante animação de recarregamento.

Callisto – versão mais irada da Phoenix, com aparência de rifle.

Rifle Sniper – indicada para derrubar aqueles desgraçados que ficam atirando em você de longe. O legal é que, para usá-la, você deve controlar a respiração e a tremedeira das mãos de Joanna.

AR-34 – chamava-se AR-33 em GoldenEye e, com exceção do número, quase nada mudou.

Cyclone – arma alienígena com um cabo que se enrola no braço. A função secundária faz o pente esvaziar-se com apenas um aperto no gatilho.

Falcon 2 – equivalente à PP7 de James Bond, nas versões normal, com silenciador e com mira.

Facas – sempre é bom ter no que confiar quando a munição acabar.

Farsight XR20 – uma das maiores inovações de PD. Consegue mirar através de paredes, mas em compensação é lenta e você não consegue movimentar-se enquanto a usa. Especialmente indicada contra aqueles pentelhos que cismam em fazer emboscadas contra você no Multiplayer.

Tranqüilizante – em sua funcão primária, é o suficiente para deixar um mastodonte mais tonto que um bêbado. Na secundária, desfere uma injeção letal, mas deve ser usada a curta distância.

Minas de tempo – jogue no chão ou nas paredes e conte os segundos até seu inimigo ter uma surpresinha.

Minas de proximidade – uma das armas mais populares de GoldenEye retorna em grande estilo.

Laptop Gun – doidera. Um computador laptop que se transforma em arma. A função secundária faz dela uma metralhadora automática que pode ser colocada – e recolocada – onde você quiser.

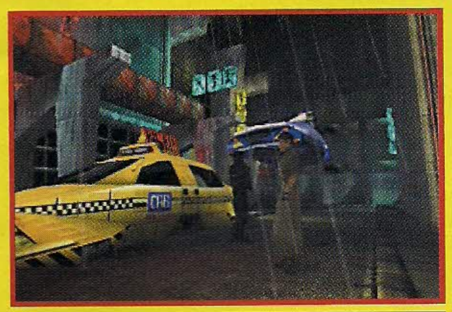
Reaper – gigantesca metralhadora alienígena de três tambores giratórios extremamente imprecisa, mas que causa um verdadeiro estrago com suas rajadas. Você vai se sentir o próprio Rambo! A função secundária é ideal se você ficar sem balas: os tambores continuam girando e funcionam como se fossem uma serra.

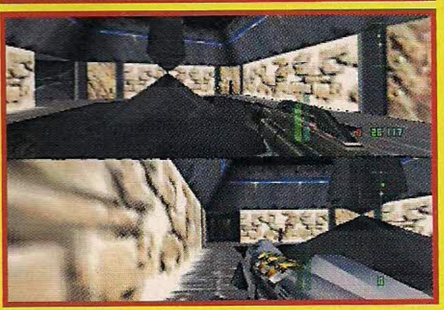
Devastator – lança-granadas com uma interessante função secundária: as granadas grudam na parede.

Lança-mísseis – mais estiloso e poderoso do que o de GoldenEye. E ainda tem uma mira automática na função secundária.

Slayer – tão poderosa e devastadora quanto a banda de heavy-metal. Um lança-mísseis que, na função secundária, proporciona uma visão em primeira pessoa do míssil teleguiado, permitindo-lhe acelerar ou diminuir a velocidade à vontade.

Algumas dessas armas podem ser carregadas em dupla para causar o dobro de estragos. E ainda existem muitas mais, mas temos que falar de outras coisas. Além disso, não queremos parecer tão violentos e malvadões assim... vamos em frente!





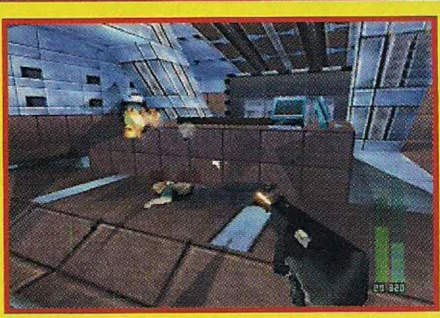
MULTIPLAYER DOS SONHOS

Quem tem um Nintendo 64 e nunca tirou uma partidinha Multiplayer de **GoldenEye**, ainda não viveu. Quem já fez isso, vem sonhando com o Multiplayer de **PD** desde que o game foi anunciado. Está na hora de parar de sonhar e encarar a realidade!

A Rare pegou tudo aquilo que fez do Multiplayer de **GoldenEye 007** um grande sucesso e acrescentou maior variedade, mais opções divertidas e um melhor controle, o que resultou na melhor matança amigável de que se tem notícia no mundo dos games.

Um aspecto que não existia em **GoldenEye** e que será sentido com bastante intensidade em **PD**, especialmente nos modos Multiplayer, onde a ação tende a ser mais frenética, é a possibilidade de cair em buracos e abismos. Isso, sem dúvida nenhuma, acrescentará muito mais estratégia às partidas.

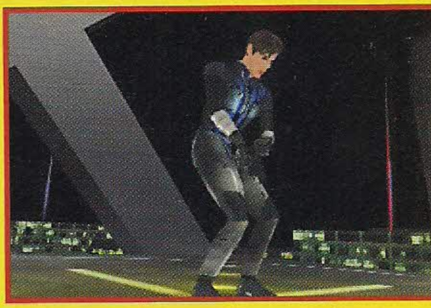
Só a quantidade de opções customizáveis (possíveis de ajustes) nos modos Multiplayer de **PD** já é o suficiente para fazer o queixo raspar o chão. Antes de cada partida, os jogadores devem escolher detalhadamente suas preferências. Em primeiro lugar, escolhem-se os personagens. No começo, apenas alguns estarão disponíveis, porém mais deles irão juntar-se à lista conforme você avançar pelas fases do modo para um jogador. O legal é que você não precisa escolher o personagem do jeitinho que ele está representado. Se quiser, pode escolher o corpinho de Joanna e a genial cabeça de Shigeru Miyamoto (acredite! Ele é um entre os mais de cem personagens!)





ou inúmeras variações que lhe der na telha.

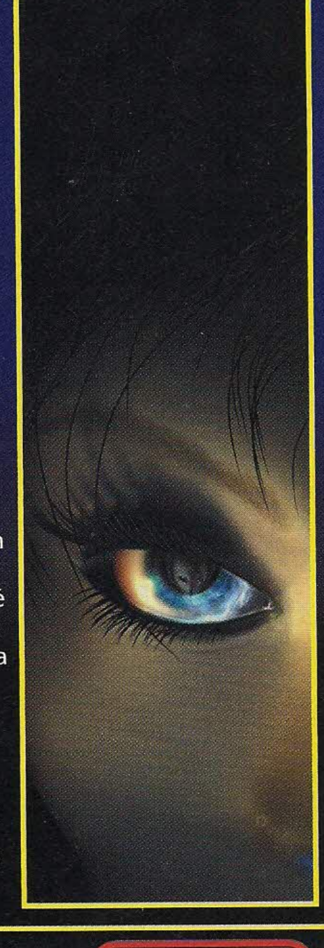
Depois é hora de escolher os Handicaps (personagens mais rápidos, mais lentos etc.), os critérios para a vitória (tempo, mortes etc), a arena (inclusive Temple e Facility de **GoldenEye**) e quais armas serão usadas. E a novidade quanto à escolha de armas é que agora você não estará limitado a conjuntos de armas, como Power Weapons, por exemplo. É possível fazer a própria seleção escolhendo várias armas de espécies diferentes e combiná-las para montar seu arsenal personalizado. E tudo isso pode ser gravado no Cartucho de Memória!



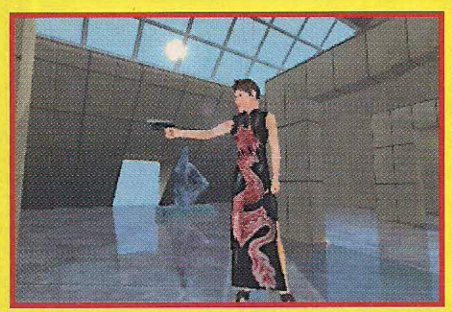


E uma das coisas mais bacanas que os caras da Rare fizeram a gentiliza de inventar para nós são os Simulants – personagens controlados pelo computador que podem jogar a seu favor ou contra você. É possível colocar em jogo até oito desses, em qualquer variação imaginável – quatro jogadores contra oito Simulants; todos contra todos, sendo um ou dois Simulants para cada jogador etc etc etc...

Além disso, os Simulants possuem personalidades customizáveis. Um Simulant Vendetta caçará sem dó nem piedade o jogador que o matou pela primeira vez, até o final da partida. Simulants Covardes (Coward) fogem da raia quando você chega perto e Simulants Pacifistas (Pacifist) não usam armas, a não ser os próprios punhos, mas isso não os impede de roubar as armas destinadas aos jogadores só para torrar o saco.







AJUDANTES E MALAS

Afora o modo Multiplayer, onde ficam todos numa arena dando tiro pra tudo quanto é lado, foram incluídos dois novos modos. Um deles vem sendo exigido pelo fãs de jogos de tiro em primeira pessoa há um bom tempo: um modo cooperativo no qual dois jogadores avançam juntos pelas fases normais do jogo, trabalhando em conjunto para atingir os objetivos mais rapidamente. A tela é dividida horizontalmente e um jogador controla Joanna enquanto o outro controla aquela que parece ser sua irmã gêmea.

Agora, o que ninguém esperava era um modo de jogo nesses moldes, mas com uma enorme diferença. Temos o orgulho de apresentar a todos vocês, o modo Contra-operativo de **Perfect Dark**!

Este é um modo de jogo no qual dois jogadores competem entre si não em uma arena, mas nas próprias fases do jogo. Um deles é Joanna Dark, com uma série de objetivos a cumprir. O outro jogador é um personagem inimigo, decidido a impedir que Joanna cumpra sua meta.

É bem provável que você tenha assistido a um dos melhores filmes do ano passado: **Matrix**. Então, saca só isso aqui! Se o jogador 2, aquele que está no papel do inimigo, for baleado e morrer, ele será transferido para o corpo de outro personagem inimigo para continuar a atrapalhar a vida de Joanna.

A melhor maneira de descrever o modo Contra-operativo é imaginá-lo como o modo normal para um jogador, exceto pelo fato de que um dos inimigos tem a inteligência de um humano. E o pior é que você não sabe quem é esse inimigo! Você terá que ficar esperto com os inimigos normais do jogo e ainda esquentar a cuca tentando descobrir onde o seu "amigo" está preparando a próxima emboscada.

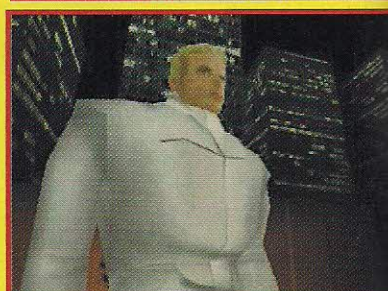
MAXIMO APROVEITAMENTO

Todos sabem que PD começou a ser desenvolvido mais ou menos na mesma época em que os dinossauros desapareceram da face da Terra. Opções como o mapamento de seu próprio rosto nos personagens Multiplayer com o auxílio da Game Boy Camera foram eliminadas, enquanto outras, como o modo Contra-operativo descrito acima foram acrescentadas ao longo do desenvolvimento. Muita coisa aconteceu durante esse tempo todo em que a Rare carregava esse "Perfect Baby" na barriga. E como o jogo ficou monstruoso de grande, não é de se espantar que ele precise do Cartucho de Expansão de Memória para que o jogador aproveite tudo o que o game tem a oferecer. Observe na tabela abaixo o que pode ser feito com e sem o uso do Cartucho de Expansão:

CARTUCHO DE EXPANSÃO: OPÇÕES DISPONÍVEIS

	SEM	COM
Desafios Multiplayer	✔	✔
1 Jogador (missões solo)		✔
Multiplayer 1-2J (simulador de combate)	✔	✔
Multiplayer 1-4J (simulador de combate)		✔
Cooperativo 1-2J		✔
Contra-operativo 2J		✔
Até oito Simulants	✔	✔
% APROXIMADA DE JOGO DISPONÍVEL	35%	100%





Agora que você já viu do que **PD** é capaz, vá atrás do cartucho rapidinho. Compre ou alugue, mas explore todas as possibilidades do game. Caso tenha alguma dificuldade – sim, elas virão – estaremos aqui no mês que vem para tirar todas as dúvidas que surgirem pelo caminho. Até lá!


PERFECT DARK
TM

SKATE SEM LIMITES NO LADO DE TONY HAWK

TONY HAWK'S PRO SKATER

Detone no skate sem quebrar nenhum osso

Por Pablo Miyazawa

Que a verdade seja dita: Tony Hawk's Pro Skater é um dos melhores – para não dizer o melhor – games de esporte já lançados para o Nintendo 64. Tá certo, você pode não concordar por muitos motivos. Talvez porque prefira futebol. Ou automobilismo. Ou ainda porque acha que skate não é esporte coisa nenhuma. Ou todas essas coisas juntas. Mas que o game é bacana, bem feito e divertido, isso não dá pra negar.

Em primeiro lugar, você não precisa saber andar de skate para curtir Tony Hawk's. Qualquer um que tenha uma mínima familiaridade com o Controller conseguirá tirar um lazer dos grandes com o cartucho. Tudo é caprichado, do visual super-realista à trilha sonora, que conta com algumas das bandas americanas favoritas entre os praticantes. A sonzeira rola solta e dá o clima ideal para o jogador/skatista soltar toda a adrenalina e criatividade que tem nas veias. O nível de Replay é altíssimo, já que é possível jogar horas e horas sem cansar. E a jogabilidade é tão perfeita que a sensação de fazer manobras malucas é quase real. Com uma vantagem: você pode se esborrachar no chão sem o risco de quebrar nenhum osso do corpo.

Para fechar com chave de ouro, temos a presença do skatista Bob Burnquist, que, apesar do nome estrangeiro, é carioca. Só para você ter uma idéia, o cara é o atual campeão mundial e é considerado por especialistas como um dos melhores de todos os tempos. No game, ele é o segundo melhor personagem disarado, ficando atrás somente do próprio Tony Hawk, que é uma espécie de Pelé do skate mundial (o cara é bom mesmo). Olha aí mais um esportista brasileiro se dando bem!

COMO FAZER MANOBRAS?

É muito mais fácil do que na vida real. Para pegar velocidade, é só manter o botão C–baixo pressionado o tempo todo. As acrobacias são feitas com a Alavanca de Controle (ou o direcional, se você preferir) em combinação com os três botões C (C↑, C← e C→). Quer dizer, se você pressionar qualquer uma das oito direções (inclusive as diagonais) junto com um dos três botões C, uma manobra diferente será feita. Preste atenção também na hora de pousar: caia sempre com o skate reto, na vertical. Se sua prancha estiver virada um pouquinho que seja, o tombo é quase certo.

Para ganhar pontos, o que importa é variar o máximo possível. Não adianta ficar repetindo a mesma combinação o tempo todo, porque o número de pontos ganhos é menor cada vez que uma manobra é repetida. Procure fazer muitas acrobacias diferentes e misture-as conforme sua criatividade. Estes "combos" podem valer muitos pontos a mais. Veja todas as combinações possíveis:

360 Shove It
Kickflip to Indy
Hardflip/Fingerflip
Kickflip
Heelflip
Sex Change/ Kickflip/Varial
360 Flip/Front Foot/ Impossible
Impossible



\+ C←

Japan
Madonna
Rocket
Method
Indy Nosebone
Stalefish
Benihana
Tail Grab

\+ C→

Nosegrind
Crooked Grind
Crooked Grind
Boardslide
Boardslide
Smith Grind
Smith Grind
5–0 Grind

\+ C↑

OUTRAS MANOBRINHAS:

Pressione C↓ e mantenha: Crouch (correr).
Pressione C↓, depois solte: Ollie.
Segure C↓, pressione para cima, depois solte C↓: Nollie.
Segure C↓, pressione duas vezes para cima, depois solte C↓: Fastplant.
Pressione C↑ próximo a uma beirada, trilho ou plataforma: 50-50 Grind (deslizar).
Pressione L ou R: girar o corpo durante as manobras.

ESTES SKATISTAS MALUCOS E SUAS PRANCHAS MARAVILHOSAS

Cada um dos dez skatistas do game tem características distintas e manobras especiais, que só cada um pode fazer. Para executá-las, sua barra de Special deverá estar amarela (ou toda cheia). Para isso acontecer, execute manobras variadas. Quanto mais movimentos diferentes fizer, mais "Special" você ficará. Daí, é só pegar muita velocidade, saltar de uma rampa e executar uma das combinações abaixo:

TONY HAWK

Estados Unidos

Kick Flip McTwist
→, → + C↑

540º Board Varial
←, ← + C→

300º Flip to Mute
↓, → + C→

The 900º
Pegue bastante velocidade, →, ↓ + C→

GEOFF ROWLEY

Grã-Bretanha

Dark Slide
←, → + C↑

Double Hard Flip
→, ↓ + C←

Backflip
↑, ↓ + C→



CHAD MUSKA

Estados Unidos

360º Rewind Shove It
→, → + C←

One Footed 5,0 Thumpin'
→, ↓ + C↑

Front Flip
↓, ↑ + C→

BOB BURNQUIST

Brasil

One Footed Smith
→, → + C↑

Backflip
↑, ↓ + C→

Burntwist
↑, ← + C↑



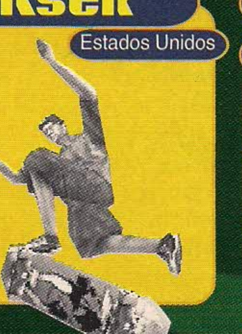
BUCKY LASEK

Estados Unidos

Varial Heel Flip Judo
↓, ↑ + C←

Finger Flip Air Walk
↑, ↑ + C→

Kick Flip McTwist
→, → + C↑



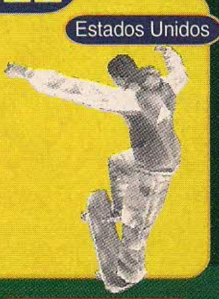
KAREEM CAMPBELL

Estados Unidos

Kick Flip Under Flip
←, ← + C←

Casper Slide
↑, ↓ + C↑

Front Flip
↓, ↑ + C→



ANDREW REYNOLDS

Estados Unidos

Triple Kick Flip
←, ← + C←

Heel Flip to Blunt Slide
↓, ↓ + C↑

Back Flip
↑, ↓ + C→

RUNE GLIFBERG

Dinamarca

Front Back Kick Flip
↑, ↑ + C←

Christ Air
←, → + C→

Kick Flip McTwist
→, → + C←

JAMIE THOMAS

Estados Unidos

540º Flip
←, ↓ + C←

One Foot Nose Grind
↑, ↑ + C↑

Front Flip
↓, ↑ + C→

ELISSA STEAMER

Estados Unidos

Judo Madonna
←, ↓ + C→

Primo Grind
↑, ↑ + C↑

Backflip
↑, ↓ + C→

OS MODOS DE JOGO

Tony Hawk's tem quatro modos de jogo que garantem a diversão por muito tempo. Todos eles estão aqui.

CAREER MODE

É o modo principal, no qual é preciso cumprir objetivos para passar às fases seguintes. Tudo sem sair de cima! Do skate, é claro.

SINGLE SESSION

Para um lazer desencanado. Você tem dois minutos para fazer as manobras mais radicais e acumular pontos.

MULTIPLAYER

O modo de dois jogadores é um dos grandes achados. São três modalidades: no Graffiti, cada jogador tem de "pintar" as rampas fazendo acrobacias. O Trick Attack é um concurso de pontuação e no Horse, cada um tem que imitar a manobra do outro.

TRICK TUTORIAL

Este modo ensina as manobras básicas de cada um dos competidores. Dê uma passada aqui antes de aventurar-se pelo Career Mode.

AQUI A FITA É A SEGUINTE

Nem só de manobras e tombos vive Tony Hawk's Pro Skater. O modo principal de jogo (Career Mode) é formado por seis fases, cada uma com cinco objetivos a cumprir. Cada vez que concluir um, você leva de presente uma fita de videocassete (Tapes). Quanto mais fitas acumular, mais fases novas e novos modelos de skate vão ficando à disposição. Beleza!

Os objetivos são praticamente os mesmos em todos os estágios: fazer uma pontuação mínima, destruir ou encontrar cinco itens específicos, juntar as letras que formam a palavra "SKATE", procurar uma fita escondida e, por último, alcançar uma pontuação bem alta. Além destas seis fases, há ainda três competições especiais contra os outros nove skatistas, no qual ganha medalhas quem fizer mais pontos. E para fazer pontos, só mesmo executando muitas manobras radicais.

OS SEIS ESTÁGIOS DO RADICALISMO

A Equipe NW reuniu-se em peso e detonou o Career Mode inteirinho para você. Siga estas dicas para completar os trinta objetivos e não ser considerado o "prego" da turma.

WAREHOUSE: WOODLAND HILLS

O depósito é o lugar ideal para você aprender e treinar suas manobras, já que a área é bastante compacta e cheia de objetos que podem virar obstáculos.

Objetivos:

Fazer 5 000 pontos
Esta provavelmente será a primeira fita que você conseguirá. É só variar nas manobras que será moleza chegar à pontuação.

Destruir cinco caixas
Esta é moleza: atropelar cinco caixotes de madeira. O primeiro está ao lado do início e os outros quatro estão em plataformas mais altas, mas fáceis de serem alcançadas.

Pegar as letras S-K-A-T-E
Como esta fase é pequena, as letras não estão longe. O S está entre duas rampinhas, do lado esquerdo; o K está bem alto, acima de uma rampa; o A está flutuando acima do táxi; o T também está alto, flutuando sobre o Half Pipe e o E está em uma plataforma ao lado da rampa inicial.

Encontrar a fita escondida



Esta já pode ser pega logo no início de sua volta. Pegue velocidade na primeira descida (a do lado direito) e dê um grande salto por cima do Half Pipe. A fita está dentro da pequena salinha secreta toda envidraçada que está bem no alto.

Fazer 15 000 pontos



Uma boa maneira de ganhar pontos é usando a mesma sala envidraçada do objetivo anterior. Desça a rampa, salte por cima do Half Pipe, destrua a sala de vidro, faça algumas manobras no ar e tente pousar direitinho do outro lado. Se conseguir, com certeza será bem recompensado.

SCHOOL: MIAMI (2 FITAS PARA ABRIR)

Quem nunca quis andar de skate na escola? Chegou a hora de realizar este sonho. Se for rápido, talvez sobre um tempo para entrar no ginásio e bater uma bolinha.

Objetivos:

Fazer 7 500 pontos



É possível garantir esta fita logo no início. No primeiro salto, faça uma manobra legal e tente cair deslizando em cima da laje. Logo depois, aproveite que seu Special está cheio e use a rampa logo à frente para executar alguma manobra especial.

Deslizar em cinco mesas

As cinco mesas de lanche estão bem espalhadas pelo pátio da escola, mas



você não terá problemas em encontrá-las. O mais difícil é deslizar direitinho por cima dos bancos. Faça o seguinte: corra em direção à mesa e pressione o botão C–cima somente quando estiver bem próximo.

Pegar as letras S-K-A-T-E

Sem dificuldades, amigos. A letra S está sobre um corrimão; o K está flutuando entre duas rampas; para encontrar o A, basta seguir em linha reta; o T está flutuando acima da região do Half Pipe e o E está entre as duas piscinas vazias.

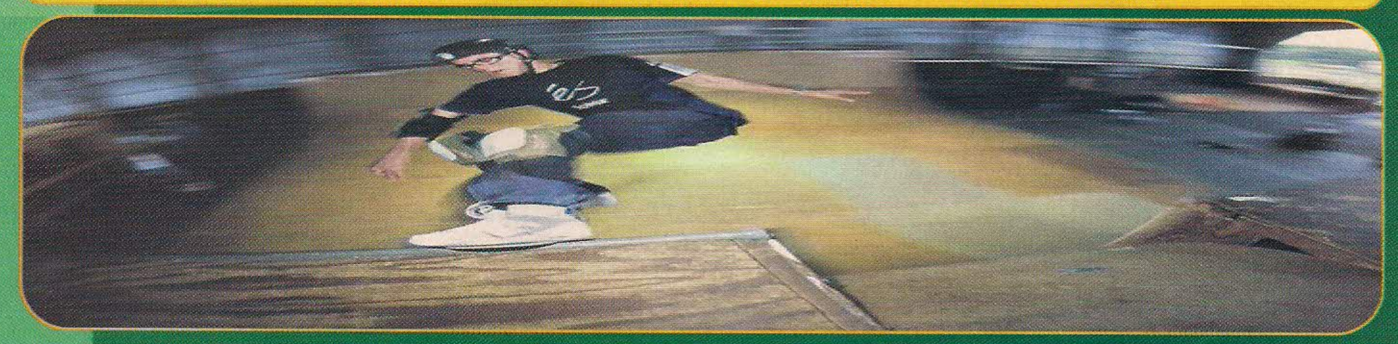
Encontrar a fita escondida

Do início, dê a volta e suba a rampa para chegar ao telhado do ginásio de esportes. Suba na primeira casinha e deslize pela tábua estreita (pressione C–cima) até chegar ao outro lado. É só seguir em frente para encontrar a fita.

Fazer 25 000 pontos



Existem diversas chances de fazer uma alta pontuação por aqui. Uma alternativa é tentar saltar de uma piscina para outra e executar umas manobrinhas no ar. Outra idéia é a grande escadaria do início. Comece deslizando pela laje do lado esquerdo, daí salte e escorregue pelo corrimão até o final. Emende com uma deslizada na beirada ou com um salto na rampa.



MALL: NEW YORK (5 FITAS PARA ABRIR)

O agito agora rola dentro de um Shopping Center chique de Nova York. Aqui será um pouco mais difícil ganhar pontos em manobras, já que há poucas rampas disponíveis.

Objetivos:

Fazer 10 000 pontos

Aproveite a descida em alta velocidade pelas duas grandes rampas para fazer manobras difíceis. Outra chance é sempre deslizar por qualquer beiradinha que aparecer e daí emendar com um "ollie" (solte o C↓).

Destruir cinco placas

Aqui também não há muitos segredos. Destrua as placas de vidro simplesmente atropelando-as com o skate. Todas



são fáceis de encontrar, com exceção da segunda, que fica um pouco fora do caminho. Depois de quebrar a grande vidraça do início, suba a rampa e tente saltar todos os buracos da fonte. Se não conseguir, é só subir pela rampa seguinte e voltar.

Pegar as letras S-K-A-T-E

Nada muito escondido. O S está logo no início, em uma descida; o K está em um canteiro do lado direito, na parte de baixo; o A está no meio de uma fonte de água; o T está no meio de uma "escultura" e o E está na parte de fora, acima de um pequeno poço. Tranqüilo.

Encontrar a fita escondida

Esta é a missão mais difícil. Faça manobras até sua barra Special ficar cheia, daí salte da rampa mais alta e tente pousar (com o C↓) na plataforma branca acima do poço de água. Deslize por toda a plataforma para encontrar a fita escondida no final.

Fazer 30 000 pontos



Como as rampas são escassas, aproveite para ganhar pontos executando saltos impossíveis. Por exemplo, encha sua barra de Special e tente saltar todos os dezesseis degraus da escadaria. Se conseguir, o bônus será polpudo.

DOWNTOWN: MINNEAPOLIS (1 MEDALHA PARA ABRIR)

A vida noturna de Minneapolis é lotada de áreas abertas, quinas, rampas e taxistas malucos cheios de vontade de atropelar você e sua "pranchinha". Salte por cima deles para ganhar 1 000 pontinhos extras.

Objetivos:

Fazer 15 500 pontos
Como no Shopping, você pode ganhar muitos pontos logo na entrada da fase. Salte da primeira rampinha e caia deslizando pela beirada do lado direito. Na seqüência, pule e continue deslizando pelo corrimão seguinte. Se conseguir pousar sem cair, ganhará uma bela pontuação.

Quebrar cinco placas "Proibido andar de skate"
O que significam estas placas? Nem tente descobrir: passe logo por cima! A primeira está na entrada da praça da fonte, enquanto a segunda e a terceira estão nos arredores da praça; a quarta está na frente de uma placa da Neversoft e a última está na calçada, logo abaixo da letra E.

Pegar as letras S-K-A-T-E
O S está bem próximo ao início: é só deslizar pelo corrimão da parede e saltar. A letra K está exatamente em cima da fonte; o A está no alto, na parede ao lado da placa Neversoft; o T está dentro de uma passarela de vidro bem no alto e o E está acima do ponto inicial. É preciso encher o Special, pular a rampa e deslizar pelo cano.



Encontrar a fita escondida
Suba a rampa que está em cima do caminhão estacionado para destruir uma vidraça e entrar em um corredor secreto (que dá acesso à passarela de vidro). Siga até chegar aos telhados do prédio. Faça bastante manobras até encher sua barra Special e salte do telhado em direção ao outro prédio. A fita secreta está flutuando logo ali.





Fazer 40 000 pontos
Rampas e espaço não faltam nas ruas de Minneapolis. Use bastante variação e não deixe de tentar acrobacias a todo momento. Uma chance de ganhar muitos pontos é saltar por cima da passarela envidraçada. Encha sua barra Special e use a rampa para ganhar aquele impulso necessário.

DOWNHILL JAM: PHOENIX (13 FITAS PARA ABRIR)

Como diz o dito popular: "Pra baixo todo santo ajuda!". Downhill (como o nome já diz) é totalmente formado por descidas. Aqui estão algumas das missões mais difíceis de todo o jogo. Paciência (e um pouco de habilidade) é a chave para se dar bem.

Objetivos:

Fazer 20 000 pontos
Use a primeira rampa para saltar alto e deslize pelos canos. Na hora de descer, faça uma manobra no ar e caia deslizando em cima da borda estreita. Só isso deverá garantir uma alta pontuação e mais uma fitinha.

Abrir cinco válvulas



É moleza: é só passar por cima delas. Encontrar todas é mais complicado. A primeira está logo na primeira rampa. Salte alto e deslize pelas duas barras até o final. A segunda encontra-se em uma rampa logo à frente. A terceira está acima da letra K, no meio de uma tábua fininha na qual você deverá deslizar. A quarta válvula está em uma plataforma bem alta, que você só alcançará se usar as descidas para ganhar velocidade. A última é bico: está na parede da descida final.

Pegar as letras S-K-A-T-E
Trabalho duro nesta missão. O S e o K estão logo no início: é só usar as rampas para alcançá-los. O A dá mais trabalho. Suba pela rampa à esquerda do K e deslize pela plataforma estreita (C–cima) até o outro lado. O T está próximo ao final, após uma seqüência de subidas e descidas. O E é o mais difícil. Um pouco antes da descida que leva ao final, tome velocidade e suba a parede do lado direito. Quando estiver bem alto e próximo à plataforma superior, pressione C–cima para deslizar pelo corrimão.

Encontrar a fita escondida
É preciso muita paciência para conseguir esta fita. Siga o mesmo caminho que você fez para pegar a letra A. Na saída, deslize pela plataforma estreita bem comprida até o outro lado. Use a parede para passar pelo buraco, siga em frente e pule para a plataforma superior. Siga, use a parede mais uma vez para saltar o outro buraco e continue em frente. No final, dê um longo salto até a grande plataforma solitária que está adiante. A fita está ali.





Fazer 40 000 pontos
Garanta 10 000 pontos logo de cara, saltando da rampa por cima do grande poço de água. Saltar por cima do grande cartaz publicitário (ou deslizar por ele) também vale bastante, assim como saltar de corrimão em corrimão perto da reta final.

STREETS: SAN FRANCISCO (2 MEDALHAS PARA ABRIR)

Bem vindo à California, o paraíso dos skatistas. Aqui você poderá mostrar toda a habilidade que adquiriu durante todo o jogo. Capriche: esta é a última fase!

Objetivos:

Fazer 25 500 pontos

Uma boa chance de acumular pontinhos é aproveitar a série de corrimãos do início. Quebre a vidraça, deslize pelo cano e pule para escorregar no andar de baixo. Se conseguir deslizar pelos quatro canos em seqüência ganhará muitos pontos.

Detonar cinco viaturas de polícia



Na vida real isso é um crime dos grandes, mas aqui em Tony Hawk's, quebrar viaturas é bem legal. Os cinco carros de polícia estão estacionados em locais visíveis nas calçadas. É só dar uma volta completa na fase para encontrá-los. Daí, use o C↑ para dar aquela detonada.

Pegar as letras S-K-A-T-E



Esta fase é enorme e suas letras estão bem escondidas. Para encontrar o S, siga à esquerda e suba a primeira rampa. O K está atrás de uma vidraça, ao lado do último corrimão próximo ao início. O A está no final da linha do bonde, no meio de duas rampas. O T já está mais escondido: passe pelas duas viaturas que estão juntas e deslize pela beirada acima dos canteiros. Quebre o vidro no final para encontrar a letra dentro de uma sala. O E está dentro de um salão enorme. Use a rampa para quebrar a vidraça, entre e pegue a letra bem no alto.

Encontrar a fita escondida



Saber onde está a fita é fácil. Difícil é chegar até lá. Suba a rampa da fonte (no meio da fase), tome velocidade e salte para o prédio do outro lado. Siga pela beirada e salte para o outro prédio. Contorne e suba até o telhado. Use a rampa para saltar no topo do coreto.

50 000 pontos

Aqui vale a criatividade. Use tudo o que aprendeu nas fases anteriores e capriche em todas as rampas que encontrar. Quanto mais variar, mais pontos conseguirá. Esta é a hora da superação!



COMPETIÇÕES

Além destas seis fases, existem três competições nas quais você deve enfrentar os outros nove skatistas do circuito. Cada uma é composta por três baterias e você tem um minuto para caprichar nas manobras e fazer bonito na frente dos juízes. Você receberá cinco notas, das quais serão descontadas a melhor e a pior avaliação. No final das três baterias, seu pior desempenho será descartado. Quem tiver a melhor média é o vencedor e leva a medalha de ouro. Os segundo e terceiros colocados levam a prata e o bronze, respectivamente.

SKATE PARK: CHICAGO (8 FITAS PARA ABRIR)



Este estágio é bem parecido com a fase do armazém. Capriche nas manobras impossíveis no Half Pipe e finalize sua performance dentro da piscina. Abuse de especiais, Handplants e giratórias no ar para conquistar os juízes. Se você souber pelo menos meia dúzia de manobras, será ouro na certa.

BURNSIDE: PORTLAND (18 FITAS PARA ABRIR)



Portland é o palco de uma das principais provas do skate mundial e está representada muito fielmente no cartucho. Um dos melhores lugares para ganhar pontos é a piscina com um grande olho no fundo e a parede quase a 90°, o que permite saltos bem malucos. Use a imaginação e radicalize!

ROSWELL: NEW MEXICO (26 FITAS PARA ABRIR)

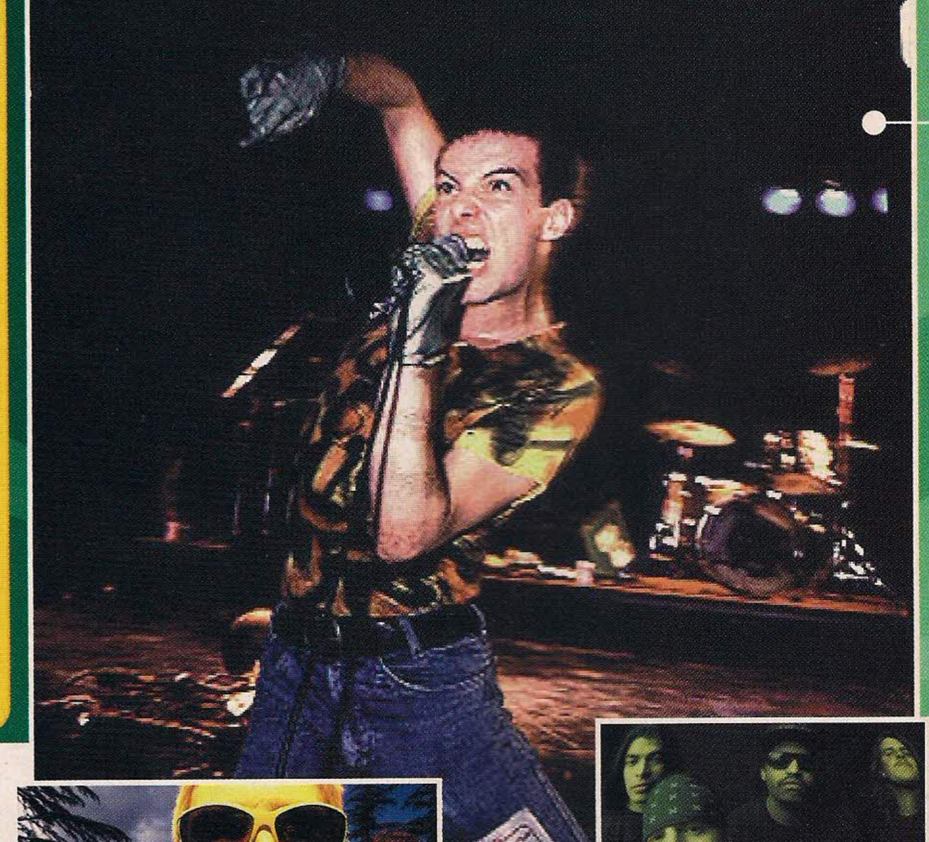


Esta fase recria o caso dos extraterrestres capturados pela NASA em 1949, com direito até à autópsia de um E.T. e discos voadores. Será difícil ganhar uma boa nota, por isso sua performance deverá ser perfeita. Varie as manobras, salte de uma rampa para outra e não caia. Se você conseguir o ouro, é porque manja mesmo do negócio!

PINTOU SUJEIRA!



É claro que as surpresas não poderiam faltar. Se você conseguir ganhar todas as trinta fitas, um personagem secreto se tornará disponível. É o Official Dick, um policial gordinho e desajeitado, mas que manja muito das manhas do skate. Tentar pegar todas as fitas com ele é um desafio à parte. Será que você consegue? Tem mais: o game está lotado de códigos e segredos que facilitarão (ou não) sua performance. Dê uma olhadinha na seção Top Secret desta edição.



Três bandas que estão no jogo: Dead Kennedys, Primus e Suicidal Tendencies

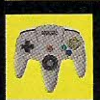
AVALIAÇÃO

Gáficos	9,2
Som	9,4
Jogabilidade	9,5
Diversão	10,0
Replay	9,5



DADOS

JOGADORES




CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	Esporte (skate)
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	Edge of Reality
Gênero:	Ação
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	96 megabits
Recomendado para:	Todas as idades

N64 TAMBÉM É CULTURA!

Skate e música sempre fizeram um par perfeito, desde o surgimento do esporte, na década de 70. Para nossa sorte, Tony Hawk's Pro Skater não fica devendo em nada neste quesito.

Hardcore e Punk Rock estão entre os estilos musicais favoritos dos praticantes e estão muito bem representados por várias bandas californianas, muitas delas cultuadas entre os skatistas. Se você curte um pouco de música (e skate) deve ter reconhecido as barulheiras que rolam na trilha sonora do game. Curiosidade: certas músicas aparecem em versão instrumental (sem vocal) porque o conteúdo das letras era, por assim dizer, muito "pesado" para os padrões Nintendo. Conheça os nomes das bandas e os sons que cada uma toca:

- Goldfinger – "Superman"
- Speedealer – "Screamer"
- Primus – "Jerry was a Race Car Driver"
- Unsane – "Committed"
- Suicidal Tendencies – "Cyco Vision"
- The Suicidal Machines – "New Girl"
- Dead Kennedys – "Police Truck"
- The Ernies – "Here & Now"

PM

COMPRE SEU NINTENDO PELA INTERNET, É FÁCIL, SEGURO E MUITO MAIS DIVERTIDO!



www.dshop.com/nintendo (0**11) 7266-7777

DIRECTSHOPPING



FIQUE ATENTO: TEM UM GAME RECHEADO DE AÇÃO, AVENTURA E INTRIGAS NA SUA ESPREITA!



3x R$ 66,33

Como você se sentiria se soubesse que foi observado e estudado durante toda a sua vida? Essa é a premissa por trás de Perfect Dark - duas raças alienígenas, Skedar e Maians, têm observado nosso planeta lá de cima durante milênios e agora preparam-se para travar uma batalha por algo muito misterioso e valioso que se encontra no fundo de nossos oceanos. O game trará 17 fases principais distribuídas em 9 missões. Os cenários misturam ambientes fechados e abertos, como o avião do presidente dos EUA, planetas alienígenas, cidades futuristas e até a Área 51. As fases têm diferentes missões para cada nível de dificuldade e, dependendo do nível escolhido, até mudam em design. PODER DE FOGO. Perfect Dark traz mais de vinte armas inéditas! E todas elas com função secundária! Em jogos multiplayer isso tem um sabor especial: a Dragon, por exemplo, funciona como uma arma normal, mas em sua função secundária pode ser abandonada no chão como se fosse um item e quando seu adversário pegar aquilo que ele pensa ser uma poderosa arma, a Dragon explodirá, matando-o Outra que fará o maior sucesso é a Pistola Tranqüilizante, que injeta drogas que alteram a visão do jogador e tornam a movimentação extremamente difícil. SEMPRE INOVANDO. Perfect Dark traz a mais gratificante experiência multiplayer de que se tem notícia. São mais de 30 mapas para tiroteios com até quatro jogadores e oito "simulants", personagens que podem jogar contra ou a favor dos jogadores humanos, o que possibilita inúmeras variações. Eles podem receber comandos para atacar, bater em retirada, perseguir um determinado inimigo, entre outras coisas. Fora isso, existem os modos cooperativo e contra-operativo para dois jogadores. No primeiro, um jogador controla Joanna e outro controla a irmã dela, numa série de missões com ambientes interativos e muitas bugigangas. No segundo, um jogador deve cumprir uma determinada missão e o outro deve fazer de tudo para atrapalhá-lo, assumindo a forma de um inimigo qualquer. Ao todos são mais de 100 personagens diferentes. O game é uma obra-prima na parte gráfica, sonora e em extensão de jogo, tão grande e detalhado, que o sistema necessitará do uso do Cartucho de Expansão para total aproveitamento do game.

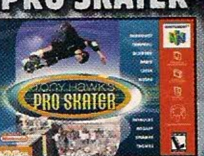
POKÉMON STADIUM

OS POKÉMONS EVOLUÍRAM. E VÃO LUTAR NO SEU N64!

INCLUI TRANSFER PAK N64!

3x R$ 66,33

TONY HAWK'S PRO SKATER



3x R$ 56,33

RIDGE RACER 64



3x R$ 56,33

MARIO PARTY 2



3x R$ 56,33

POKÉMON SNAP



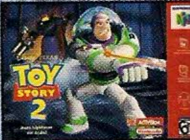
3x R$ 56,33

DONKEY KONG 64



3x R$ 73,00

TOY STORY 2



3x R$ 56,33

JET FORCE GEMINI



3x R$ 56,33

TARZAN



3x R$ 56,33

RAYMAN 2



3x R$ 56,33

COMMAND & CONQUER



3x R$ 43,00

ALL STAR TENNIS 99



3x R$ 49,67

MARIO PARTY



3x R$ 46,33


MISSÃO: IMPOSSÍVEL


3x R$ 43,00


BANJO-KAZOOIE
3x R$ 43,00

SHADOW MAN

3x R$ 49,67

MARIO KART 64

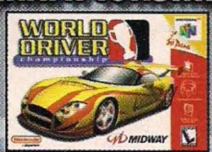
3x R$ 43,00

A BUG'S LIFE VIDA DE INSETO

3x R$ 56,33

YOSHI'S STORY

3x R$ 43,00

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

3x R$ 49,67

AS AVENTURAS DO FUSCA

3x R$ 43,00

STAR WARS: RACER

3x R$ 49,67

QUAKE 2

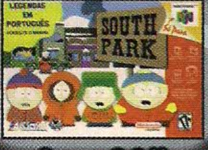
3x R$ 46,33

BODY HARVEST

3x R$ 23,00

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

3x R$ 23,00

SOUTH PARK

3x R$ 26,33

BIO FREAKS

3x R$ 19,67

WIPEOUT 64

3x R$ 19,67

FIGHTERS DESTINY

3x R$ 23,00

TUROK 2

3x R$ 26,33

FORSAKEN

3x R$ 19,67

NINTENDO64 3x R$ 183,00
GRÁTIS 1 GAME SURPRESA OU EM 10x R$ 66,01

ANIS
KIWI
JABUTICABA
TANGERINA
CEREJA
UVA



Nintendo by gradiente

CARTUCHO DE EXPANSÃO 3x R$: 26,33


CARTUCHO DE MEMÓRIA 3x R$: 16,33

CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.
3x R$: 23,00


RUMBLE PAK 3x R$: 16,33

F-ZERO

3x R$ 29,67

A LENDA DE ZELDA

3x R$ 29,67

INTERNATIONAL SSTAR SOCCER

3x R$ 23,00

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

3x R$ 99,67
OU EM 10x R$ 35,95
GRÁTIS 01 GAME: SUPER MARIO WORLD



Preços válidos até 30/06/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA.- Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 3,5% ao mês.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

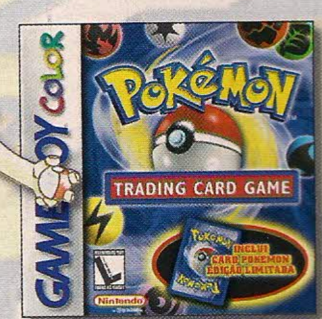
www.dshop.com/nintendo (0**11) 7266-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NN06A

SÓ UM VERDADEIRO MESTRE POKÉMON DOMINA A ARTE DO TRADING CARD.





3x R$ 33,00

- Versão em video game de Pokémon Trading Card!
- Jogo simultâneo para dois jogadores com o uso do Cabo Game Link!
- Mais de 200 cards; alguns deles, exclusivos!
- Compatível com Game Boy Color, Game Boy Pocket e Game Boy Classic!

MISSÃO: IMPOSSÍVEL
SÓ PARA GAME BOY COLOR
LANÇAMENTO



3x R$ 33,00

BIONIC COMMANDO
SÓ PARA GAME BOY COLOR
LANÇAMENTO



3x R$ 33,00

TOY STORY 2
LANÇAMENTO



3x R$ 33,00

RAYMAN
SÓ PARA GAME BOY COLOR
LANÇAMENTO



3x R$ 33,00

TRANSPARENTE

GAME BOY COLOR

3x R$ 99,67
OU EM 10x R$ 35,95

FIFA 2000



3x R$ 33,00

TARZAN
SÓ PARA GAME BOY COLOR



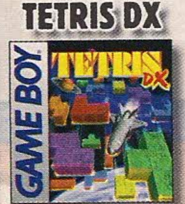
3x R$ 33,00

TUROK 2



3x R$ 29,66

TETRIS DX



3x R$ 26,33

TETRIS

3x R$ 13,00



TEAL

KIWI

POKÉMON AMARELO



POKéMON

3x R$ 33,00

POKÉMON VERMELHO

3x R$ 33,00

POKÉMON PINBALL
INCLUI FUNÇÃO RUMBLE

3x R$ 36,33

DIRECTSHOPPING 5 CINCO ANOS

Nintendo by gradiente

Preços válidos até 30/06/2000 ou enquanto durarem os estoques. · Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. · Frete não incluso · Taxa de juros para pagamentos em 10x: 3,5% ao mês.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

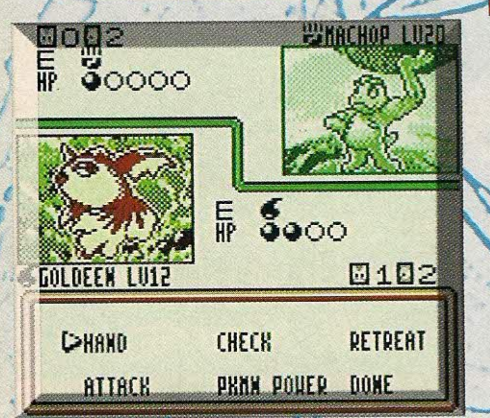
www.dshop.com/nintendo (011) 7266-7777**

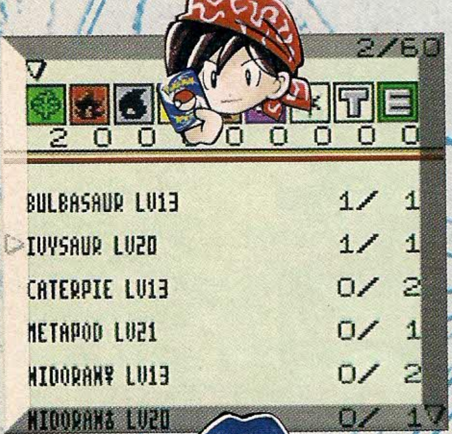
DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NN06C



jogo de cartas Pokémon TRADING CARD GAME







Ninguém mais precisa dizer que Pokémon é uma mania mundial e absoluta. Mas será que você sabe qual é o derivado da série que faz mais sucesso em todo o planeta? Errou feio quem respondeu games ou desenho animado. O maior sucesso (mesmo!) da febre Pokémon é o jogo de cartinhas das criaturas, conhecido simplesmente como Card Game.

Então, eis que surgiu uma idéia de mestre: se os Cards são populares e os games também, por que não juntar tudo em um produto só? Daí nasceu Pokémon Trading Card Game para o Game Boy, uma versão mais que fiel e perfeita do Card Game.

Mas não pense que foi um mero lance aproveitador da Nintendo. Pokémon TCG é um jogo de estratégia bem feito, inteligente e viciante, como todo game de Pokémon costuma ser. Se você não tem familiaridade com as regras, aqui vai um breve resuminho: Card Games é um jogo de estratégia para dois jogadores que usa cartas para representar duelos entre os Pokémon. Cada carta representa um Pokémon, uma ação a ser realizada pelo treinador ou energias que devem ser anexadas aos Pokémon para os golpes serem executados, Cada jogador usa seu próprio baralho e ataca e defende em rodadas sucessivas. O primeiro a derrotar as criaturas do outro (ou ganhar todos os "prêmios" do adversário), vence o jogo.

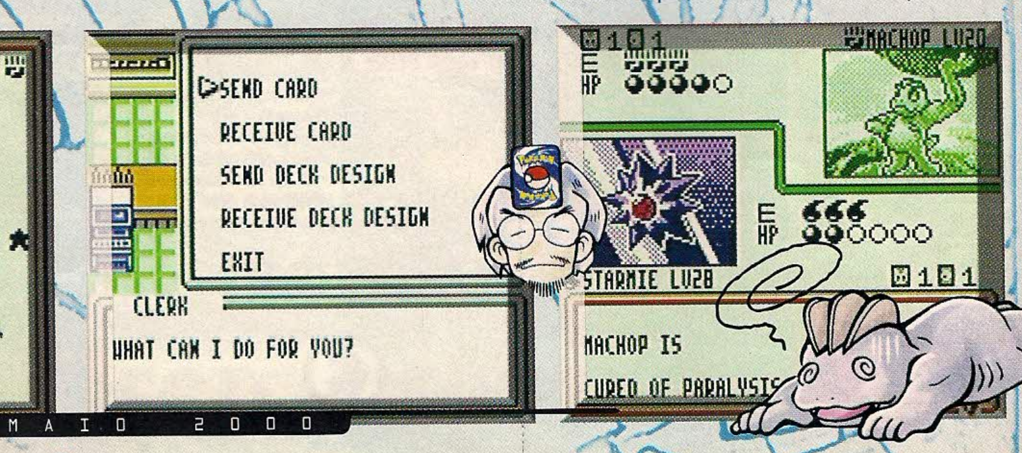
Embaralhando a cabeça

Se você conhecia os Cards e sempre quis aprender a jogar, TCG vem bem a calhar. O game é bastante fiel à realidade, com regras e cartas idênticas às verdadeiras. Cada jogador tem um Deck, ou baralho, formado por 60 cartas. Os Decks são embaralhados e cada um compra sete cartas, escolhe o Pokémon que será ativo na briga e os outros que ficarão de prontidão.



Mas não é só sair dando as ordens de batalha. Para atacar, é preciso anexar Cartas de Energia às cartas dos seus Pokémon. Além destas, existem cartas de ação que causam efeitos ao adversário, como paralisia, confusão ou adormecimento, e outros itens especiais que permitem comprar mais cartas e coisas do tipo. Com tudo isso, será preciso criar estratégias de batalha bem mais complexas para chegar à vitória.

Achou complicado? Realmente, TCG parece



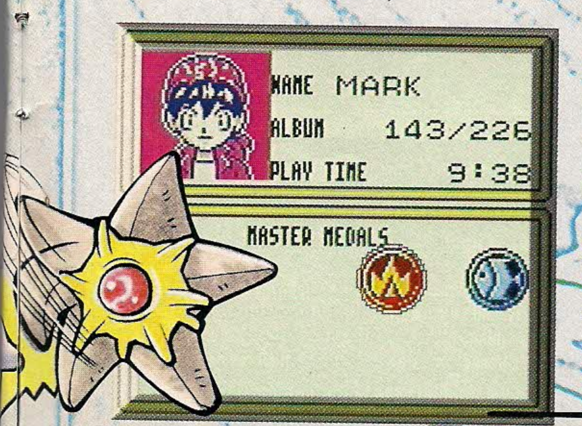
do pokémon? pior é que é divertido!

difícil à primeira vista, mas é só aparência. As regras são complexas, mas há um modo explicadinho logo no início, com várias partidas de treinamento para você sacar bem como funciona. As instruções serão repetidas tantas vezes seguidas que você acabará aprendendo na marra. Esse modo tutorial dá uma força e até lhe ensina como vencer uma partida, mas a "malícia" do jogo você só pega mesmo praticando. E chances para isso não vão faltar. São oito ginásios,e em cada um você terá que enfrentar, no mínimo, quatro treinadores. Algumas poucas jogadas serão suficientes para você se familiarizar com os botões e com a seqüência de jogadas.

Toda vez que você derrotar um adversário, ganhará de presente um ou dois boosters com novas cartas para adicionar a sua coleção. Algumas vezes você terá a sorte de conseguir uma carta bem rara



para trocar com algum outro colecionador. Está aí a parte mais interessante: juntar e colecionar cartas para elaborar o melhor baralho possível. Seu sucesso nas partidas dependerá única e exclusivamente dessa combinação de cartas. Para isso não há dica: você deverá saber balancear e escolher bem os elementos que vão compor seu Deck, mais ou menos como um treinador de Pokémon de verdade (se eles realmente existissem).



Uma vez Pokémon...

Quem conhece a jornada de Ash e Pikachu em Pokémon Vermelho, Azul ou Amarelo vai notar que o estilo dos jogos é quase o mesmo. Antes, você era o garoto que tinha que usar suas criaturas de estimação para enfrentar líderes de ginásio e ganhar insígnias, para, no fim, tornar-se o maior treinador de Pokémon do mundo. Já em TCG, o objetivo é tornar-se um grande colecionador de cartas de Pokémon. A situação é quase idêntica, com a diferença que aqui não existem Pokémon de verdade, mas cartinhas com os monstros desenhados. As batalhas são todas simuladas e ninguém se machuca. No começo, você poderá escolher entre três baralhos: o do Charmander (com cartas de Pokémon do tipo Fogo), do Squirtle (tipo Água) e do Bulbasaur (tipo Planta). Daí, será preciso rodar por oito ginásios (aqui os Pokémon têm apenas seis tipos: Água, Fogo, Elétrico, Planta, Lutador e Psíquico), enfrentar caras cheios de vontade de vencer e depois um líder de cada clube, para ganhar as oito medalhas-mestre. Durante a jornada, você vai adquirindo mais cartas de Pokémon para incrementar sua equipe. E assim vai até você derrotar todo o mundo e ganhar o direito de enfrentar os quatro maiores especialistas do assunto. Ao fim, ainda tem uma disputa com Ronald, seu rival que está sempre o desafiando só pelo prazer de encher o saco. Só depois de derrotá-lo você será reconhecido como "o bonzão".

A versão do Game Boy resolve um dos maiores problemas do jogo de verdade, que são a procura pelas cartas difíceis e a grana gasta na procura por estas raridades. Já que os jogadores reais conseguem as cartas apenas trocando com os amigos e comprando os boosters (envelopinhos com onze cartas), muito dinheiro é gasto na brincadeira . Na versão digital, o esquema é bem mais fácil (e barato): é só vencer as batalhas. Cada vez que você derrotar um adversário, será premiado com dois ou mais envelopes com cartas. Assim, você expande sua coleção sem gastar nenhum tostão.

No melhor estilo Pokémon, este é mais um dos jogos ideais para quem gosta de duelar com amigos. É só ter dois cartuchos e um Cabo Link para detonar sem parar no carteado. Depois de horas e horas jogando sem parar, cheguei a três certezas absolutas: quanto mais você jogar, mais cartas ganhará; mais poderoso seu baralho irá ficará; e mais viciado no jogo você se tornará. Pode acreditar.

Pablo Miyazawa







Se você ficou interessado em conhecer mais sobre o Card Game de verdade, fique esperto. A Devir Livraria lançou as cartinhas aqui no Brasil, traduzidas e vendidas com o nome de Estampas Ilustradas. Para comprar ou obter mais informações, é simples: ligue para o Pokéfone da Devir (0XX11) 33414163 ou viste o site www.devir.com.br.

DADOS

Tipo de jogo:	estratégia
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Nintendo
Salva?:	sim
Tamanho:	8 Megabits
Recomendado para:	todas as Idades
Jogadores	1 a 2 simultâneos

AVALIAÇÃO

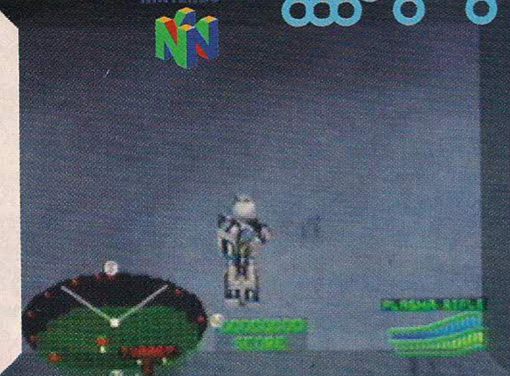
Gráficos	8,5
Som	7,5
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,2
Replay	9,5

NOTA 8,9

REVIEWS

BATTLEZONE

Tiros para todos os lados em um planeta distante


Este é você sem a sua nave. Triste, não?


Destrua os rivais e ganhe escudo ou munição



Tanques bem invocados para batalhas sem a menor piedade num planeta desconhecido. **Battlezone** é mais ou menos isso. Não é um dos jogos mais divertidos do N64 e deve passar meio batido porque não traz nada de muito instigante. Basicamente, o que rola aqui são batalhas por territórios e pela sobrevivência. Há dois modos básicos: o primeiro tem história e aqui o negócio é mais complicado. Você tem missões para cumprir em cada fase, além de ter de se preocupar com os inimigos. Realmente não é muito fácil.

Destruindo tudo

No modo Arcade já dá pra tirar aquele lazer mais desencanado. Aqui seu objetivo é sair destruindo todos os inimigos que surgirem pela frente. Você pode escolher se quer jogar no time dos americanos, dos russos ou dos Black Dogs.

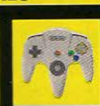
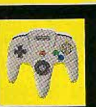
Durante as batalhas, cada vez que você destrói um inimigo, surge flutuando no ar um suprimento que recarrega sua arma (de cor azul) ou seu escudo (de cor verde). Caso sua nave seja destruída, ainda resta uma chance: o piloto sai de dentro dela e sai caçando os adversários a pé mesmo. Bom, aí o bicho pega porque, obviamente, o carinha está muito mais vulnerável e pode ser enviado desta para melhor com apenas um mísero disparo. A sorte é que a todo momento dá para recarregar seu escudo, o que permite que você use a nave durante muito tempo e aí a coisa fica fácil.

Os gráficos são bem fracotes, com cenários pouco detalhados e a movimentação do piloto quando fora da nave é para dar risada – parece um pedaço de pedra correndo. A jogabilidade é meio lenta em alguns momentos, mas dá pra se virar bem com um pouco de treino. O som também não é dos melhores. A chance deste Battlezone pegar poeira nas prateleiras das locadoras é grande!

Odair Braz Junior



JOGADORES






RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	tiro/ação
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	Crave Entertainment
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	128 Megabits
Recomendado para:	maiores de 17 anos

AVALIAÇÃO

Gráficos	8,0
Som	6,0
Jogabilidade	6,0
Diversão	6,0
Replay	6,0

NOTA 6,4

ECW Hardcore Revolution



O game de luta-livre mais violento do momento

Muita gente não gosta, mas a verdade é que não faltam fãs de luta-livre, o esporte mais picareta que existe. Este tipo de evento é sensação nos Estados Unidos e por aqui já foi coqueluche nos anos 80. A encenação dos brutamontes é até engraçada, mas quando é transportada para dentro do videogame, a coisa muda para pior. Fica forçada demais, como acontece em ECW Hardcore Revolution.



Este game não muda muita coisa com relação à dezena de títulos que já existem, mas tem algumas qualidades que precisam ser ditas. Para começar, é de longe, um dos mais violentos do estilo. Algumas lutas são tão sangrentas que o cartucho é indicado somente para maiores de 17 anos – é o único da categoria com esta classificação. O visual dos lutadores é bom: no lugar dos cortes retos na região das articulações e dos músculos, o que se vê é uma aparência mais próxima do natural. A variedade de opções é grande, quinze ao todo. Você pode participar de uma luta simples ou arriscar uma peleja no modo Death Match, na qual vale tudo, até socar o rival usando uma delicada maleta.

Também dá para criar seu próprio brucutu, escolhendo do corte de cabelo ao tipo de botinha. A maior atração de ECW é mesmo a alta dose de violência. Fora isso, é só mais um jogo de luta-livre.

Rogerio Motoda



DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Esporte (Luta-Livre)
Publisher:	Acclaim
Desenvolvimento:	Studios West
Cartucho de memória:	Sim
Rumble Pack	Sim
Tamanho:	256 megabits
Recomendado para:	maiores de 17 anos

AVALIAÇÃO

Gráficos	7,0
Som	6,0
Jogabilidade	6,0
Diversão	6,0
Replay	6,0

NOTA 6,2

Top Gear Hyperbike



Outro game de moto meio sonolento

Esta safra de games de moto para N64 realmente não está de bem com a vida. O cartucho do J. McGrath foi bem fraquinho e este Hyperbike vai pelo mesmo caminho. É tudo arrumadinho: as motos parecem-se com as de verdade, os pilotos fazem acrobacias, o cenário tem uns matinhos, montanhas e só. Falta emoção, velocidade alucinada, saltos irados. Os pegas rolam em pistas de lama e asfalto em cinco modos. O som é fraco, com uma música bem irritante (ainda bem que dá pra tirar) e o ronco das motos é de doer. Parece que você está pilotando um patinete motorizado. A jogabilidade é boa, não compromete a diversão, mas não é excepcional. Os gráficos são regulares e rolam uns problemas freqüentes em games meia-boca, como atravessar objetos que deveriam derrubar você. Enfim, os fãs verdadeiros de um bom motociclismo ainda estão órfãos.

Odair Braz Junior

AVALIAÇÃO

Gráficos	7,0
Som	4,5
Jogabilidade	7,0
Diversão	6,0
Replay	6,0



NOTA 6,3



DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Esporte (motociclismo)
Publisher:	Kemco
Desenvolvimento:	Snowblind
Cartucho de memória:	Não
Tamanho:	Não disponível
Recomendado para:	Todas as idades







Acabe com Arturus e restaure a paz na terra de Karinia

Criado pela Capcom para Arcades, **Bionic Commando** é considerado um dos maiores clássicos já lançados no Nintendinho. Agora, depois de muito tempo, o jogo volta em uma nova versão arrasadora para o Game Boy Color produzida pela Nintendo Software Technlogy.

O novo game mistura ainda mais elementos de plataforma e ação. A história é simples e bem elaborada. Você faz parte da elite das forças biônicas do reino de Karinia e precisa deter o tirano Arturus de Avar antes que ele consiga dominar o mundo com um projeto maligno denominado Albatross.

Para vencer o adversário você pode escolher entre dois personagens biônicos: uma garota e um carinha. Embora sejam muito parecidos, ambos revelam diferenças ao longo da partida.

É tudo bem feito

O jogo é bem simples e não exige muito do jogador, basta apenas cumprir as fases corretamente e ter o domínio na hora de movimentar os soldados. Nas Communication Rooms você tem acesso a um pequeno arsenal de armas e informações secretas do inimigo, que dão uma forcinha na hora da ação.

O visual do game é bem elaborado, os personagens movimentam-se com um realismo impressionante e dá para dizer que este é um dos jogos mais coloridos do Game Boy.

A resposta aos comandos do controle é rápida e deixa a jogabilidade ágil. Não existe botão de pulo, por isso, cada um dos personagens possui uma garra na mão direita que é utilizada para escalar plataformas e algumas vezes para sair de enrascadas. Além das plataformas, algumas vezes você pode virar um atirador de elite ou jogar visualizando tudo por cima. A trilha sonora não enjoa e os efeitos são bacanas, aproveitando bem a memória do cartucho.

Bionic Commando equilibra em doses homeopáticas diversos elementos dos melhores jogos de ação e aventura. Pode-se dizer que é uma antiga lenda renovada com sucesso nas mãos da Nintendo Software Technology. Pra jogar em qualquer lugar sem medo de ser feliz.

Renato Siqueira

AVALIAÇÃO

Gráficos	9,0	NOTA
Som	8,0	8,5
Jogabilidade	8,5	
Diversão	8,8	
Replay	8,5	

DADOS

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	nintendo
Desenvolvimento:	nintendo
Salva?:	sim
Tamanho:	16 Megabit
Recomendado para:	todas as Idades
Jogadores	1

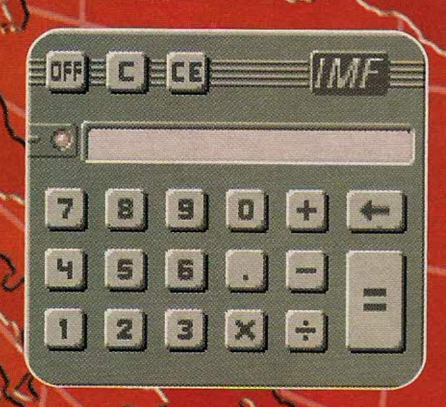
GAME BOY COLOR

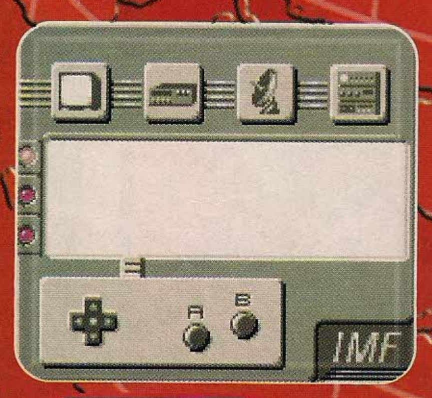
MISSÃO: IMPOSSÍVEL

O controle da aventura está em suas mãos









O pessoal deve ter enlouquecido ao ver aquele trailer de cinema no qual Tom Cruise quase cai de uma montanha, recebe sua missão através de um par de óculos transadíssimo e depois aparece pilotando uma moto envenenada em meio a tiroteios e explosões. E às vésperas da estréia de Missão Impossível 2 nos cinemas, a Nintendo surpreende os fãs com o lançamento de um jogo para Game Boy inspirado (olha o atraso) no filme original. Mas muita gente deve ficar decepcionada com as aventuras do agente secreto Ethan Hunt no portátil.

Antes de qualquer análise, é preciso entender uma coisa: o Game Boy tem limitações que acabam ficando mais evidentes quando um jogo já foi lançado para outro console, como o N64. É covardia comparar as duas versões. Feito exclusivamente para o Game Boy Color, Missão: Impossível utiliza bem as cores, som, gráficos e possui uma boa jogabilidade. O problema está no estilo do jogo: caretão demais. Você anda, corre, atira e só... Nada de novo no Front.

Logo no início, o primeiro pecado: o velho chavão "...esta mensagem se autodestruirá em cinco segundos" foi completamente esquecido. As instruções simplesmente aparecem e pronto! Você já deve sair correndo feito um alucinado para cumprir sua missão. Outro problema é que as instruções, de vez em quando, são bastante vagas. Para encontrar um determinado lugar, você perde uma eternidade tentando entrar em cada uma das casas ou edifícios (apenas uma única porta se abre).

É preciso ainda tomar alguns cuidados para o jogo não acabar cedo. Se você for acertado por um único tiro, já era. Daí a fase começa de novo até suas vidas terminarem. Para cada "vilão" morto, um alarme soa. Isso significa que o próximo estará melhor preparado para enfrentá-lo. O melhor mesmo é evitar confrontos diretos: basta não ficar no caminho que eles nem perceberão sua presença. As fases são curtas, mas isso não significa que você terminará tudo rapidamente. Tenha paciência.



Arquivos secretos

O mais bacana de M:I, entretanto, não é o jogo em si. Na verdade, o game oferece alguns recursos inéditos bem interessantes. Quando você liga o Game Boy, escolhe entre o jogo ou uma "agenda do espião". Nesta opção, existem os "Secret Files" (Arquivos Secretos) – nos quais pode-se gravar endereços, mensagens e anotações – e até uma calculadora (simples, mas algo curioso de se encontrar em um game). Como se não bastasse, há até uma opção para imprimir (caso você tenha a impressora especial para o portátil).

Divertido mesmo é o recurso de controle remoto (para TV, vídeo, aparelho de som etc) que utiliza a quase esquecida porta de comunicação infravermelha. E sabe da maior? Funciona mesmo! Basta apontar o controle remoto original para o Game Boy e relacionar alguns comandos com os controles do console. Algumas funções podem não ser aceitas (dependendo do modelo do aparelho), mas não deixa de ser engraçado e divertido controlar a TV com seu portátil.

Em resumo: Missão: Impossível não deixa de ser um bom game, mas a expectativa era tão grande que não dá para esconder uma certa decepção. Mesmo assim, vale pelos recursos extras. Se bem que, depois de um tempo, a curiosidade acaba e você poderá ficar enjoado de ter o GB na mão sem disputar nenhum jogo. O jeito é esperar para assistir a seqüência nos cinemas e torcer para que a próxima adaptação seja bem melhor.

Ricardo Matsumoto

AVALIAÇÃO

Critério	Nota
Gráficos	8,0
Som	7,0
Jogabilidade	8,0
Diversão	6,0
Replay	6,5
NOTA	**7,1**

DADOS

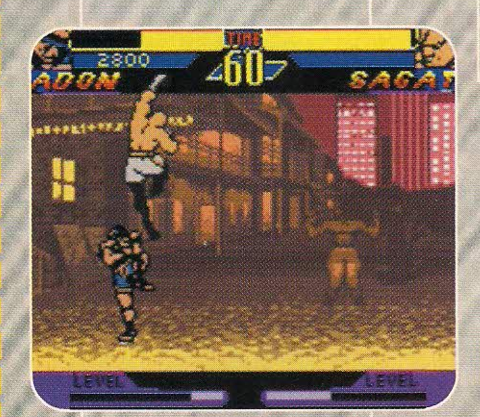
Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Infogames
Desenvolvimento:	Rebellion
Salva?:	sim
Tamanho:	8 Megabits
Recomendado para:	todas as Idades
Jogadores	1 (ou 2, nas opções especiais)

STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS DREAMS

Os lutadores de rua estão de volta neste verdadeiro arcade em miniatura

GAME BOY COLOR















É impossível negar que o Game Boy Color passa por um de seus melhores momentos, com uma bate-lada de novos jogos explorando ao máximo sua capacidade. O lançamento de **Street Fighter Alpha**, um dos mais conhecidos jogos de luta da Capcom, apenas ajuda a confirmar essa boa fase. Isso porque Alpha (que também ficou conhecido no Brasil como **Street Fighter Zero**) representa uma verdadeira evolução nos jogos de luta e também porque revela alguns grandes segredos dos personagens do **Street Fighter 2** original.

Se você está acostumado a aqueles jogos de luta de bolso nos quais os personagens são sempre engraçadinhos, cabeçudos e com jogabilidade esquisita, prepare-se: aqui o negócio é diferente. Os lutadores têm movimentação realista e todos os golpes clássicos estão presentes, incluindo combos e magias especiais. No total, são dez personagens selecionáveis e mais três secretos. No início, o computador escolhe um rival para você e o último inimigo dependerá da história de cada lutador.

O cartucho tem apenas 8 megabits de memória, mas isso não limita os cenários nem a trilha sonora, que são bem caprichados. A jogabilidade é uma das inovações mais significativas, pois você terá que gastar os dedos para dominar os comandos complicados. Ficam faltando apenas efeitos sonoros melhores e uma opção para dois jogadores com Cabo Game Link. Mesmo assim, não é difícil dizer que esta é uma das melhores conversões já vistas em um portátil. É certeza de calos enormes no dedão.

Renato Siqueira

OS ALPHA COUNTERS

Alpha Counters são contragolpes que permitem que qualquer porrada do adversário seja anulada e rebatida no mesmo instante. Mas para isso acontecer, um botão deverá ser pressionado no momento do ataque inimigo e você deverá ter pelo menos um nível cheio em sua barra Super Combo Gauge. Cada personagem tem um botão para arrebentar um Alpha Counter. Confira na tabelinha abaixo:

RYU	SOCO
CHUN-LI	CHUTE
CHARLIE	SOCO
KEN	SOCO
GUY	CHUTE
BIRDIE	SOCO
SODOM	SOCO
ADON	CHUTE
ROSE	SOCO
SAGAT	CHUTE
DAN	CHUTE
AKUMA	CHUTE
BISON	SOCO

AVALIAÇÃO

Gráficos	8,5
Som	7,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	8,5
Replay	8,0
NOTA	**8,3**

DADOS

Tipo de jogo:	luta
Publisher:	Capcom
Desenvolvimento:	Crawfish
Salva?:	sim
Tamanho:	8 Megabits
Recomendado para:	13 anos
Jogadores	1

SUPER CLASSICS

DONKEY KONG COUNTRY 2 DIDDY'S KONG QUEST™

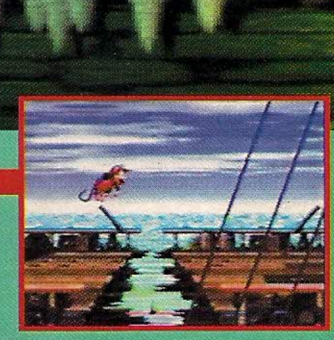
Complete o jogo com 102% ao lado da macacada. Por Ed Garden

Os Kongs podem considerar-se macacos de sorte. Desde que apareceram pela primeira vez, no início dos anos 80, todos os games com integrantes desta família são sinônimo de sucesso garantido. Isso ficou mais evidente no Super NES. Donkey Kong Country, lançado em 1994, deixou o mundo inteiro de boca aberta. Um ano depois, a Rare voltou a atacar com uma seqüência quase tão boa quanto a original: DKC 2: Diddy Kong's Quest. A maior diferença está nos personagens principais: o pequeno Diddy continua na ação, mas o velho Donkey Kong dá espaço a Dixie, uma macaquinha loira cheia de simpatia. O objetivo, desta vez, é salvar o pobre gorilão, seqüestrado pelo grotesco Capitão K–Rool. Para aumentar a diversão, há um outro desafio: desvendar todos os segredos e completar o game com a porcentagem máxima de 102%. A sua amiga de sempre NW lhe dá aquela forcinha, indicando a localização de todas as fases de bônus (que lhe dão as 75 moedas Kremcoins) e das quarenta moedas DK necessárias para chegar a essa porcentagem. Confira mundo por mundo, fase a fase, onde estão as valiosas moedas.

1° Mundo: Gang Plank Galeon

11 Kremcoins, 5 Moedas DK

Pirate Panic



Bônus 1: Entre as letras O e N, há um buraco no chão do navio. Caia nele e siga para a direita.

Bônus 2: Depois da letra K, há um conjunto de barris com uma seta de bananas apontando para a parede. Use algum objeto (uma caixa ou um barril) para destruir essa parede ou use o Rambi (o rinoceronte) para abrir a passagem.

Moeda DK: Logo após o segundo bônus, há duas pilhas de barris. Suba nelas e pule para a frente para encontrar a DK.

Mainbrace Mayhem



Bônus 1: Logo no início, vá para a direita e flutue com a Dixie até o canto direito. Ali você encontrará uma escada de corda, de onde dá para alcançar o bônus.

Bônus 2: Logo após a letra N, você verá uma bala de canhão. Leve-a para a esquerda e para cima até encontrar um canhão. Ponha a bala dentro do canhão e entre para ser lançado para a fase de bônus.

Bônus 3: Após o canhão, há uma escada de corda. Suba até chegar à próxima escada de corda, continue subindo e pule para a esquerda até encontrar uma plataforma. O bônus está ali.

Moeda DK: Ao sair do terceiro bônus, você sairá em uma plataforma bem alta. Siga para a direita e encontre a moeda.

Gangplank Galley



Bônus 1: Do início, vá para a esquerda e suba nos barris até encontrar o bônus.
Bônus 2: Após a segunda rachadura no chão do casco, há um barril de invencibilidade. Siga em frente e passe por duas plataformas de barris. Suba no topo da terceira (formada por cinco grupos de barris) para encontrar o bônus.
Moeda DK: No início, suba no barril que está logo abaixo da fase de bônus. Com a Dixie, pule para a direita para encontrar um gancho. Salte para o gancho seguinte e depois para a moeda DK.

Lockjaw's Locker

Bônus 1: Antes do segundo barril DK, há um buraco no piso onde você encontrará o Enguarde (o peixe-espada). Pegue-o. Antes de chegar ao barril DK, suba seguindo a trilha de bananas até chegar a um monte de bananas formando a letra A. Bata com força no caixote (com o nariz do Enguarde) para abrir o bônus.
Moeda DK: Após a letra G, siga até o topo da tela com o Enguarde e use-o para correr para a direita antes do nível da água baixar. Se você preferir, passe o barril marcador de fase, espere a água baixar e use a Dixie para saltar para a plataforma da direita.

Topsail Trouble



Bônus 1: No início da fase, pegue a Rattly (a serpente) e siga para a esquerda. Suba, siga tudo para a direita e suba até a última plataforma. O bônus está ali.
Bônus 2: Depois do marcador de fase, você passará por um conjunto de escadas de corda. Suba pela escada da esquerda. Você encontrará, no topo, duas Flitters (as libélulas). Pule nelas para seguir para a esquerda até encontrar a plataforma com o barril de bônus.
Moeda DK: Ao sair do segundo bônus, flutue com a Dixie até a escada de corda da direita. Quando chegar ao topo, pule para a direita para encontrar a moeda.

Krow's Nest

Derrote o Krow para ganhar a Kremcoin.

2° Mundo: Crocodile Cauldron
13 Kremcoins, 5 Moedas DK

Hot-Head Hop



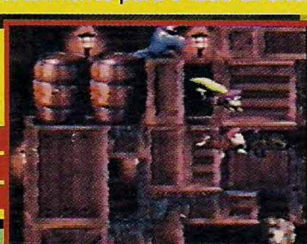
Bônus 1: Exatamente embaixo da letra O há um baú com uma bola de ferro dentro. Leve-a até o canhão e entre nele para ser levado para a fase de bônus.
Bônus 2: Pouco antes da letra G, suba usando a Squitter (a aranha).
Bônus 3: Antes do sinal de "Proibido Squitter", suba usando as teias da aranha.
Moeda DK: Assim que pegar a Squitter, suba usando a teia para pegar a moeda.

Kannon's Klaim



Bônus 1: Do início, siga em frente e não pule. Quando a plataforma terminar, salte para a direita (com a Dixie) para encontrar o barril de bônus.
Bônus 2: Depois do marcador de meio de fase, siga para a esquerda, passando por vários barris até chegar em uma plataforma. Você será atacado por um Neek. Vá para a próxima plataforma (com o barril DK e dois Neeks) e salte para a esquerda.
Bônus 3: Da plataforma onde você encontrar um baú com a letra G, caia para a direita para encontrar o barril de bônus.
Moeda DK: Dentro da primeira fase de bônus, use a Dixie para flutuar totalmente para o lado direito.

Lava Lagoon



Bônus 1: Exatamente na frente do sinal de "Proibido Enguarde" há uma banana apontando para um caixote. Leve um barril até lá e use-o para abrir a parede.
Moeda DK: Depois do sinal de "Proibido Enguarde", você passará por dois Clappers (as focas). O segundo está virado para a direita: desça na frente dele para encontrar uma passagem secreta, onde há um barril de invencibilidade e, na seqüência, a DK.



Red-Hot Ride

Bônus 1: Antes da placa de "Proibido Rambi", use o rinoceronte para destruir a base esquerda do morro.
Bônus 2: Depois da placa "Proibido Rambi", suba no primeiro balão azul e vá para a esquerda até encontrar o bônus.
Moeda DK. Pule por cima do N usando os dois macacos para encontrar a DK.

Squawk's Shaft



Bônus 1: Suba até a plataforma com dois Krooks. Derrote o que está mais em cima e pule para o canto direito, para cair dentro do bônus.
Bônus 2: Exatamente à esquerda do marcador de meio de fase há um barril-estrela que leva até o bônus. Para entrar, use os dois macacos para pular até lá.
Bônus 3: Depois de pegar o Squawks (o papagaio), suba e passe pela letra N. Você encontrará um grupo de Krooks, um de frente para o outro. Derrote-os e siga para a direita para encontrar o bônus.
Moeda DK: Está exatamente na frente do terceiro barril de bônus.

Kleever's Kiln

Derrote o inimigo para ganhar a Kremcoin.

3° Mundo: Krem Quay
13 Kremcoins, 6 Moedas DK



Barrel Bayou

Bônus 1: Depois de passar pela placa de "Proibido Rambi", espere o Kloak jogar três barris, depois volte e acompanhe-o. Pegue a bola de ferro e coloque-a no canhão para entrar no bônus.
Bônus 2: Depois da letra G, faça a Dixie subir em cima do Diddy para alcançar o barril de bônus.
Moeda DK: Leve o Rambi até a placa de "Proibido Rambi". Ele se transformará na moeda DK.

Glimmer's Galleon

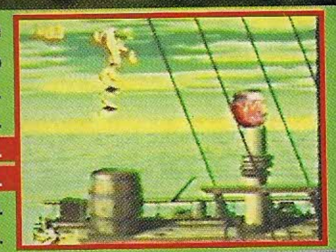


Bônus 1: Exatamente do ponto inicial, suba e siga o rastro de bananas.
Bônus 2: Depois do marcador de meio de fase, há uma seta de bananas apontando para a esquerda. Continue em frente até encontrar uma seta apontando para a direita. Siga, depois desça e pegue o outro caminho de baixo para encontrar a trilha de bananas que leva diretamente até a fase de bônus.
Moeda DK: Exatamente acima e à direita da primeira fase de bônus há uma passagem falsa que leva a uma sala com o número 3 formado por bananas. Ao chegar lá, force o teto para chegar a uma sala com o número 4 formado por bananas e à DK.

Krockhead Klamber

Bônus 1: Pouco depois da placa "Proibido Squitter" há uma seta de bananas. Faça a Dixie subir no Diddy e salte para alcançar o barril de bônus.
Moeda DK: No início, volte o caminho para a esquerda até encontrar um baú. Quebre-o quatro vezes para a DK aparecer.

Rattle Battle



Bônus 1: Bem no início da fase, faça a Dixie subir no Diddy e arremesse-a até o barril que o levará até o barril de bônus.
Bônus 2: Antes da letra O, há uma rachadura no navio. Caia nela e vá para a esquerda para encontrar o bônus.
Bônus 3: Depois da letra N, há uma seta de bananas apontando para cima. Pule bem alto com a Rattly para encontrar o bônus.
Moeda DK: Antes do marcador de meio de fase, há uma rachadura no casco do navio. Pule nela, forçando para a direita, para ser arremessado na DK.



Slime Climb

Bônus 1: Logo à direita do marcador de meio de fase, há um barril de invencibilidade (atrás do Kannon). Pegue-o e caia na água. Exatamente abaixo dele está a fase de bônus.
Bônus 2: No final da fase, pegue a bola de ferro e leve-a até o canhão.
Moeda DK: A DK está abaixo do final da fase. Pegue o barril de invencibilidade e nade até lá.

Bramble Blast

Bônus 1: Suba no barril que está acima e à direita da letra O. Agora, siga as seguintes direções: cima+esquerda, baixo+esquerda, cima+esquerda, até parar em um barril com uma abelha voando para cima e para baixo. Atire-se para baixo+esquerda, desviando da abelha. Siga estas direções: baixo+esquerda, baixo+esquerda, cima+esquerda, baixo+esquerda, cima+esquerda, baixo+esquerda e esquerda. Você será atirado para um no vo conjunto de barris (haverá um barril com uma seta branca acima e à direita de você). Dali, siga: cima+esquerda, cima+direita, cima+direita, baixo+direita, cima+direita, cima+esquerda, cima+esquerda. Você será atirado em uma linha de bananas. Depois, siga: cima+esquerda, baixo+esquerda, e você cairá em um barril com uma seta branca, que o atirará automaticamente para baixo+esquerda mais uma vez. Por último, desça para baixo+esquerda, baixo+direita, baixo+esquerda. Você cairá em um barril que o disparará automaticamente para o bônus.



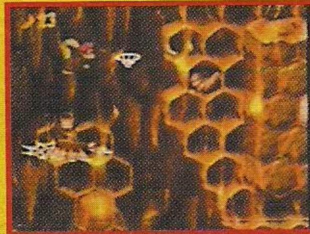
Bônus 2: Ao chegar ao final da fase, volte usando a Dixie e caia no buraco de espinhos. Você encontrará um barril que o levará até o Squawks. Voe para a esquerda, para cima, depois para a extrema direita e desça até o barril que o levará a uma fase de bônus.
Moeda DK: Depois de pegar o Squawks, siga para a esquerda e para cima. A DK está no canto superior esquerdo.

Kudgel's Kontest

Derrote o inimigo para levar uma Kremcoin.

4° Mundo: Krazy Kremland

12 Kremcoins, 6 Moedas DK



Hornet Hole

Para encontrar a Squitter, observe: pouco antes do marcador de meio de fase há um gancho invisível. Pule nele, depois pule no mel da parede para chegar até a aranha.
Bônus 1: Do início, pule para a esquerda e use o gancho e o mel da parede para chegar até o topo dela. Vá para a direita e entre pela rachadura.
Bônus 2: Saia da primeira fase de bônus, faça a Dixie subir no Diddy e arremesse-a para entrar no bônus.
Bônus 3: Depois da letra N, suba até o canto superior direito para encontrar o barril.
Moeda DK: Caia no buraco antes da letra N.

Target Terror



Bônus 1: Depois da letra K, passe por três barris verdes e um vermelho até encontrar uma descida. Logo após, pule para encontrar o bônus.
Bônus 2: Após a letra N, há uma falha no trilho. Desça por ela para encontrar o bônus.
Moeda DK: Há um galpão comprido de madeira logo após a letra N. Pule dentro dele para encontrar a moeda DK.



Bramble Scramble

Bônus 1: Do início, vá para a esquerda e use a corda para subir até uma plataforma. Ali há um barril de invencibilidade. Pegue-o, caia dentro do próximo buraco e siga em frente.
Moeda DK: Há uma parede falsa à direita do marcador de meio de fase. Atravesse-a e use o Diddy para encontrar a Squitter. Depois, entre na parede falsa da esquerda, indicada por uma banana no meio dela.



Rickety Race

Bônus 1: Do começo da fase, faça a Dixie subir no Diddy e suba nas duas plataformas da esquerda. Depois, use a girada de cabelo da Dixie para chegar à plataforma da direita.
Moeda DK: Tire primeiro lugar na corrida para ganhar a DK.

Mudhole Marsh



Bônus 1: Há um gato de nove rabos na plataforma anterior ao marcador de meio de fase. Derrote-o e faça a Dixie subir para chegar até o barril de bônus.
Bônus 2: Pegue a bola de ferro que está no meio do caminho e leve-a até o canhão.
Moeda DK: No final da fase, não destrua o inimigo que arremessa barris. Siga até o final e pule no barril para ganhar distância e alcançar a moeda DK.



Rambi Rumble

Bônus 1: À esquerda do marcador de fase há um gancho invisível. Use-o para subir até a entrada do bônus.
Bônus 2: Antes da placa "Proibido Rambi", corra na direção da parede e quebre-a para entrar na fase de bônus.
Moeda DK: Transforme-se em Rambi. Depois, corra e pule na parede de mel para alcançar a moeda DK.

King Zing Sting

Derrote a abelha para ganhar uma Kremcoin.



5° Mundo: Gloomy Gulch

12 Kremcoins, 5 Moedas DK

Ghostly Grove

Bônus 1: Depois da letra O, há uma corda fantasma. Depois dela, existem dois barris. Use um para matar os dois inimigos e o outro para atravessar a parede.
Bônus 2: Depois da letra N, há duas cordas fantasmas. Suba nelas para encontrar o barril de bônus.
Moeda DK: Abaixo da letra O, há um baú que o arremessa direto na moeda DK. Use a Dixie para chegar até lá.



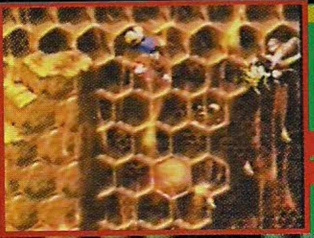
Haunted Hall

Bônus 1: Após a letra K, você passará por um portal de fantasmas. Pule para a pista superior e salte antes de chegar ao primeiro galpão de madeira para entrar no bônus.
Bônus 2: Ao sair da primeira fase de bônus, você será arremessado direto para a segunda.
Bônus 3: Depois da letra N, você passará pelo portal do fantasma. Pule antes de chegar ao buraco para passar para a pista de baixo, que o levará ao bônus.
Moeda DK: No final da fase, não pule no marcador. Vá para a esquerda e pegue a DK.

Gusty Glade



Bônus 1: Antes da placa de "Proibido Rattly", há uma trilha de bananas indicando para cima. Pule nela e entre no barril.
Bônus 2: Depois do marcador de meio de fase, você encontrará dois baús. Dentro de um há a letra N, e no outro há uma bola de ferro. Leve a bola até o canhão para entrar no bônus.
Moeda DK: Depois da segunda fase de bônus, há um conjunto de três barris que arremessam você para cima. No final desta série, você chegará a um trecho bem alto. Pule com a Dixie para encontrar a DK.



Parrot Chute Panic

Bônus 1: Depois que o primeiro Squawks azul deixar você, pegue o caixote e jogue-o contra a parede de baixo (à direita).
Bônus 2: Depois que o segundo Squawks azul deixar você, desça para o lado direito. Entre com velocidade na primeira abertura para a esquerda que surgir para encontrar a fase de bônus.
Moeda DK: Bem no início, use a Dixie para pular e desça forçando a parede da esquerda.



Web Woods



Bônus 1: Depois da letra N, há uma seta de bananas. Siga até ela e espere o Kannon atirar uma bala de canhão mais lenta que o normal. Siga a bala até a parede para abrir a passagem.
Bônus 2: Faça igual ao primeiro bônus, só que antes da placa "Proibido Squitter".
Moeda DK: No final da fase, entre no barril e acerte o alvo quando a moeda DK aparecer.

Kreepy Krow

Derrote o corvo para ganhar a Kremcoin.

6° Mundo: K. Rool's Keep

12 Kremcoins, 6 Moedas DK



Arctic Abyss

Bônus 1: Depois de se transformar em Enguarde, o nível da água descerá. Siga em frente e, quando o nível subir novamente, volte para o lado esquerdo e bata no canto superior esquerdo para encontrar o barril de bônus (está marcado por bananas).
Bônus 2: Após a letra G, o nível de água descerá. Siga até o primeiro buraco, daí vá para a direita e atravesse uma parede para encontrar o bônus.
Moeda DK: Depois do marcador de meio de fase, vá para a esquerda e suba até o topo. Depois, corra com o Enguarde para a direita enquanto o nível de água descer para encontrar a DK.

Windy Well



Bônus 1: Após a letra O, você subirá em uma plataforma. Não pule: caia para a esquerda para o vento levá-lo. Continue seguindo para a esquerda até encontrar o bônus.
Bônus 2: Há uma plataforma bem abaixo do final da fase. Caia nela, atraia o Klobber para a ponta e use seu barril para derrotar o Kuttlas, abrindo assim o caminho para o barril de bônus.
Moeda DK: Depois de pegar a letra N, você passará por dois Krooks até chegar a uma plataforma. Corra para a direita (sem pular) para encontrar a DK.

Castle Crush

Bônus 1: Depois de pegar o Rambi, continue subindo até encontrar uma seta de bananas. Use a corrida do Rambi para atravessar essa parede.
Bônus 2: Depois do marcador de meio de fase, passe por cima da Zinger (abelha) e entre na parede falsa da esquerda. Você encontrará o Squawks. Quando você passar pela placa de "Proibido Squawks", ele se transformará em um barril TNT. Leve-o até a parede apontada por uma seta de bananas para entrar no bônus.
Moeda DK: Assim que pegar o Squawks, voe rapidamente para tomar distância. Ao chegar à letra N, desça para encontrar a DK.

Clapper's Cavern



Bônus 1: Do início, volte para a esquerda e pule para encontrar um gancho escondido. Suba por ele para encontrar a entrada do bônus.
Bônus 2: Depois de pegar o Enguarde, vá para a direita e suba. Antes da placa "Proibido Enguarde", há uma passagem para a esquerda. Pegue esse caminho até o final, onde você encontrará um Puftup, uma moeda banana e uma banana. Corra com o Enguarde em direção à parede da banana para entrar no bônus.
Moeda DK: Ao sair da primeira fase de bônus, você será deixado abaixo da letra K. Faça a Dixie subir no Diddy e salte até o gancho que está acima da letra K para alcançar a moeda DK.





Chain Link Chamber

Bônus 1: Siga até chegar em uma parte da fase que tem Krooks dos dois lados. Mate o Krook da direita para livrar o canhão, depois o da esquerda para pegar a bala de canhão.
Bônus 2: Depois de passar pela chuva de balas de canhão, entre na parede falsa. Ali você deverá derrotar os dois Kannon, depois entrar na fase de bônus que está atrás deles.
Moeda DK: Siga até encontrar algumas correntes verticais (e uma chuva de balas de canhão alternadas). Entre na parede falsa à direita da área marcada por uma banana no meio das duas correntes.

Toxic Tower

Bônus 1: Transforme-se em Squitter, mate a abelha da parede da direita e entre na parede falsa.
Moeda DK: Passe pela letra K e caia da última plataforma, que é protegida por uma abelha e indicada com bananas formando a letra A.



Stronghold Showdown

Derrote o K-Rool para ganhar uma Kremcoin.

7º Mundo: The Flying Krock
2 Kremcoins, 1 Moeda DK



Screech's Sprint

Bônus 1: Antes do marcador de meio de fase, vá para o canto superior direito (coloque a Dixie nas costas do Diddy e arremesse-a). Lá você encontrará uma bala de canhão e, logo depois, o canhão.
Moeda DK: Durante a corrida, você verá a DK à direita da seta de bananas que aponta para baixo. Siga por cima e dê a volta para pegar a DK.

K-Rool Duel

Derrote o K-Rool para ganhar uma Kremcoin.

Lost World
6 Moedas DK

Para abrir cada fase do mundo perdido, você deverá pagar 15 Kremcoins para o jacaré em cada um dos "Klubba's Kiosk". Em cada uma das fases do Lost World, há apenas um barril de Bônus que não lhe dá uma Kremcoin, mas sim uma moeda DK. Você deverá terminar estas cinco fases para abrir o desafio final contra K-Rool. Se derrotá-lo, você levará a 40.ª e última DK, totalizando 102% no jogo!. Parabéns, você é mesmo o número um!



Jungle Jinx

DK: Antes do marcador de meio de fase, há um chão de espinhos. Pule para a esquerda, depois salte para o mesmo lado, usando a Dixie para encontrar o barril de bônus. Complete o desafio para ganhar a moeda DK.



Black Ice Battle

DK: Depois da letra N, você passará por cinco abelhas e cairá em um desfiladeiro. Force para a direita para entrar em uma plataforma, onde você encontrará (atrás de duas abelhas) um baú com uma bola de ferro. Leve esta bola ate o canhão que está à direita da letra G para entrar no barril de bônus. Complete o desafio para ganhar a moeda DK.



Klobber Karnage

DK: No final da fase, use o Diddy e entre no barril com a cara dele. Você será arremessado para um barril giratório. Depois, use este barril para ser arremessado na banana do canto superior direito e ser mandado à fase de bônus. Complete o desafio para ganhar a moeda DK.



Fiery Furnace

DK: Na plataforma antes do final da fase há um Cat-O'-9-Tails (gato de nove rabos). Faça a Dixie subir no Diddy e arremesse-a para a outra trilha de bananas, para chegar ao barril de bônus. Complete o desafio para ganhar a moeda DK.



Animal Antics

DK: Depois de transformar-se em Squitter, não entre no barril com a seta. Pule por cima dele e continue indo para a direita para encontrar o barril de bônus. Complete o desafio para ganhar a moeda DK.



Krocodile Kore

Derrote o K-Rool para ganhar a 40.ª moeda DK e vencer o jogo.



Resident Evil 2



Invencibilidade e munição infinita

Na tela principal, entre na opção Load Game e faça as seqüências abaixo:

Invencibilidade

Faça no Direcional: baixo, baixo, baixo, baixo, esquerda, esquerda, esquerda, esquerda, L, R, R, L, C↑, C↓.

Munição infinita

Faça no Direcional: cima, cima, cima, cima, direita, direita, direita, direita, L, R, L, R, C→, C←.





Rocket
Robot on Wheels

Montes de truques

Para ativar as dicas, basta pausar a qualquer momento durante o jogo e fazer as seqüências. Se funcionar, você ouvirá um som. Faça os comandos no Direcional.

Todos os veículos

cima, baixo, Z, R, esquerda, cima, baixo, esquerda, baixo, baixo.

Supervelocidade

Z, direita, baixo, cima, baixo, R, cima, baixo, esquerda, cima.

Pouca gravidade

Z, R, Z, R, baixo, R, R, direita, direita, R.

Foguetes mais pesados

cima, direita, direita, R, direita, R, Z, R, R, cima.

Super-raio de tração

R, R, direita, cima, Z, esquerda, R, Z, esquerda, cima.

Superagarrão (permite agarrar objetos mais pesados)

baixo, esquerda, direita, Z, baixo, direita, baixo, baixo, baixo, esquerda.

Pouca fricção

cima, R, R, esquerda, Z, Z, baixo, esquerda, cima, direita.

CyberTiger

Personagens extras

Jogue com Alien

Escolha qualquer modo e selecione qualquer personagem. No modo de edição de personagens, coloque o nome Ufo.

Jogue com Kimmi

Escolha qualquer modo e selecione qualquer personagem. No modo de edição de personagens, coloque o nome Rapper.

Jogue com Starr

Escolha qualquer modo e selecione qualquer personagem. No modo de edição de personagens, coloque o nome Retro.

SuperCross 2000

Tela de códigos secretos

Na tela Select Event, pressione o botão C-Cima para a tela de códigos aparecer. Daí é só escrever uma das senhas abaixo.

Sem bater: N0CR4SH
Novas visões: M0R3C4MS
Botão de Hop extra: H0P
Cancelar Off Track Reset: N00FFTR4CK
Cancelar Skipping Track Reset: SK1PP1NG0K
Motocão: B1GB1K3S
Muita poeira: B1GSPR4Y
Motoqueiros bloqueadores: BL0CKM3
Corredores gigantes: G14NTS
Corredores sem cabeça: H34DL3SS
Sem corredores: N0R1D3RS
Gravidade da lua: M00N
Gravidade de Vênus: V3NVS
Gravidade de Marte: M4RS
Gravidade de Mercúrio: M3RCVRY
Gravidade de Júpiter: JVP1T3R
Gravidade de Saturno: S4TVRN
Gravidade de Urano: VR4NVS
Gravidade de Netuno: N3PTVN3
Gravidade de Plutão: PLVT0





WCW MAYHEM







Códigos
Estes códigos devem ser inseridos na tela de Passwords (Pay-Per-View Passwords):

Crie um superlutador: MKSPRCWS

Escolha o mesmo lutador no modo 1P vs 2P: DPLGNGRS

Rampage 2 Universal Tour



Tela de Cheats
Coloque BVGGY como Password e vá para a tela de Options. A palavra Cheats deverá aparecer.



Jogue com Noobus
Use a Password SRY3D.

Dicas enviadas por Vinícius Galiaço, de Santo Antonio de Pádua/RJ

NBA Courtside 2: Featuring Kobe Bryant





Times Secretos
Na tela com o nome do jogo, pressione C→ e A ao mesmo tempo. Surgem três novos times para escolher na tela de seleção de times. Você escutará um ruído se funcionar.

TONY HAWK'S PRO SKATER



Códigos batutas
A qualquer momento do jogo, no Career Mode, pressione o botão Start para dar pausa. Daí, segure o botão L e pressione uma das seqüências abaixo. Se o truque funcionar, a imagem da tela tremerá.

Pontos de manobras multiplicados por dez
Baixo, direita, cima, direita, cima, esquerda, C".

Todas as fitas de uma vez só
C→, esquerda, cima, C', direita, baixo, cima.

Jogo mais rápido
Direita, cima, baixo duas vezes, cima, baixo.

Manobras bem mais rápidas
C↑, esquerda, C↓ duas vezes, cima, baixo, direita.

Equilibrio perfeito
C↑, C→, esquerda, C→, direita, cima, baixo.

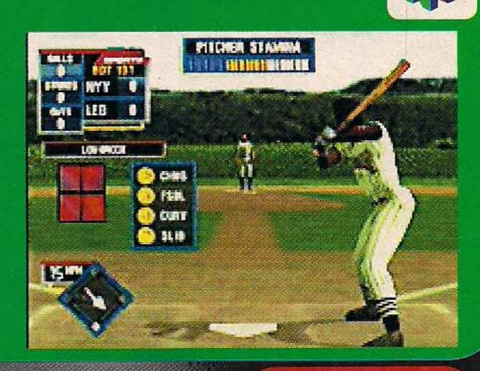
Câmera lenta
Baixo duas vezes, C↑, C→, esquerda.

Diminuindo as quedas
C↑, C→, esquerda, C→, direita, cima, baixo.

Jogue com Private Carrera
Comece o jogo em qualquer modo com o Officer Dick. Pause o jogo, segure L e pressione a seqüência: C←, C↓, C→, C↓, cima, direita, esquerda. A tela não tremerá desta vez. Saia do jogo e retorne para a tela de seleção de personagens. Ao invés do Officer Dick, aparecerá uma garota com todos os atributos elevados ao máximo: é a Private Carrera!

Ver as manobras especiais de todos os Skatistas
Use qualquer personagem para pegar ouro nas três competições. Depois, selecione a opção Trick Tutorial no menu para ver todos os especiais.

All Star Baseball 2001



Trilhas do Baseball
Entre com o código WLDWLDWST

Grenade Baseball
Entre com o código BCHBLKTPTY

Gráficos com névoa
Entre com o código MYEYES

Escuro
Entre com o código WTOTL

Jogadores voadores
Entre com o código FLYAWAY

Jogadores pequenos
Entre com o código TOMTHUMB

Tacos de Alumínio
Entre com o código HOLLOWBATS

SONIC BLASTMAN

SUPER NINTENDO

Seleção de fases

Na tela de opções, ilumine o Music Test. Depois, segure o botão Select e pressione a seqüência: L, R, R, L, Start.

BATMAN RETURNS

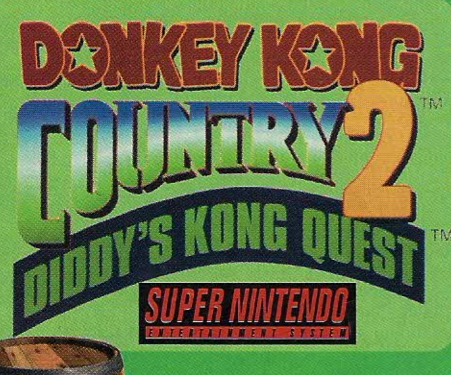
9 Continues

Vá até a tela de opções e coloque o cursor sobre a palavra "Rest". No controle 2 pressione: cima, X, esquerda, Y, baixo, B, direita, A, cima e X. Se a dica funcionar, você ouvirá um som diferente quando apertar o X pela segunda vez.

Vidas extras

Vá até a tela de opções e coloque o cursor sobre "Rest". No controle 2 pressione cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A para ouvir um som. Use o primeiro controle para selecionar até 9 vidas.

SUPER NINTENDO



Códigos do Cheat Mode

Para ambos os códigos você terá que começar um novo jogo, apertar várias vezes para baixo na tela onde está escrito 1 Player/2 Player e colocar o cursor sobre a palavra Cheat Mode:

Para remover todos os barris DK do jogo:

Pressione B, A, direita, direita, A, esquerda, A, X.

Para começar o jogo com 50 vidas:

Pressione Y, A , Select , A, para baixo, esquerda, A, para baixo.

Ao acionar ambos os códigos, você controlará Diddy e Dixie (mesmo se tiver perdido algum dos dois antes) quando começar um estágio novo (exceto estágios de chefe), ou voltar de uma fase de bônus.

Obs.: Ao apertar algumas vezes o direcional para baixo, antes de aparecer a opção Cheat Mode você também verá a opção Music Test, onde poderá ouvir toda a trilha sonora do jogo.

Deu Tilt!



Na edição 20 publicamos os 43 códigos exclusivos de GoldenEye 007. Acabamos ficando tão empolgados com os truques que deixamos passar dois errinhos. Um na senha de Todas as Armas e o outro na FASE 1 Bunker 1. Confira os truques corretos abaixo:





Todas as armas

L + R + ↓
L + C←
L + C→
L + R + C←
L + baixo
L + C↓
R + C←
L + R + C→
R + cima
L + C←

Fase Bunker 1

L + C↓
R + →
L + C→
R + C←
L + C↓
L + R + ←
L + C→
L + R + ↑
R + C→
L+ ↑

RAYMAN

GAME BOY COLOR

99 vidas

A qualquer momento do jogo, aperte Start para dar Pause e digite a seqüência: A, direita, B, cima, A, esquerda, B, baixo, A, direita, B, cima, A, esquerda, B.

Seleção de fase

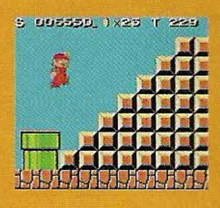
Pause o game e faça a sequência A, esquerda, A, esquerda, A, B, direita, B, cima, B, A, esquerda, A, baixo, A. Quando a tela mudar ande com Rayman pelo mapa e selecione a fase que quiser.

Encher a vida sempre que quiser

Pause o game e faça a sequência B, direita, A, Cima, B, esquerda, A, baixo, B, direita.

Super Mario Bros. Deluxe

Comece com 10 vidas



Antes de começar o jogo, entre na opção Toy Box e fale com o vidente. Fique selecionando as cartas até conseguir a carta Extremely Lucky. Depois, inicie o jogo para começar com dez vidas.



Jogue com Luigi

Pressione o botão Select na tela do mapa.

Excitebike



3D NES Excitebike
Termine em primeiro lugar no Challenge Round do Pro Season.



Modo cabeção
Escreva BLAHBLAH no Cheat menu

Para acessar o Menu de truques
Para ativar os códigos você precisa primeiro acessar o cheat menu. Para isso segure os botões L, C», C' e A no menu principal.

Stunt Bonus
Escreva SHOWOFF no Cheat Menu.



Todos os motoqueiros invisíveis
Escreva INVISRIDER no cheat menu.

Habilite Hill Climb
Termine o primeiro no Gold Round do Amateur Season.

Habilite o Excite Bike do Nintendinho
Termine o Tutorial Mode completando todos os Stunt para jogar o clássico.

Habilitar Soccer
Termine em primeiro no Silver Round do Novice Season.

Battlezone: Rise of the Black Dogs



Prédios livres
No menu principal segure Z e aperte: A, B, A, B

Satélites livres
No menu segure Z e aperte: B, C-esquerda, C-baixo, A

Munição infinita
No menu pricipal segure Z e aperte: L, R, L, R

Armadura infinita
No menu segure Z e aperte: cima, direita, baixo, esquerda

Abra todas as fases
No menu segure Z e aperte: C↑, C→, C↓, C←, Start
* Um som vai cinfirmar os truques





Ghost 'n Goblins

Passwords:
Primeira Jornada
Level 2: L Coração K Coração Coração Coração B L
Level 3: Q Zero M Coração Coração Coração1 H
Level 4: P S 5 Coração 7 Coração B 4
Level 5: T J R Coração 7 Coração 2 Coração
Level 6: J J T Coração 7 Coração 7 L
Chefe final: K D C Coração H Coração S H



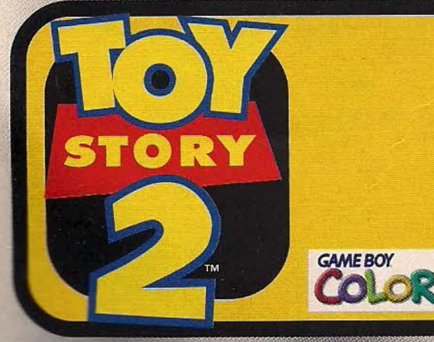
Pokémon Trading Card Game



Cards de energia infinitos
Vá até o laboratório do Dr. Mason e lute contra Aaron. A cada vitória, você ganhará dois Boosters cheios de cards de energia.







Passwords

Fase	Password
2	PBPP
3	BJWJ
4	PJBW
5	WBPP
6	JBPJ
7	JJWW
8	PBWJ
9	BPWW



LINK

GAMES NINTENDO QUE PARTICIPOU

The Legend of Zelda	NES	1987
Zelda II: The Adventure of Link	NES	1988
The Legend of Zelda: A Link to the Past	Super NES	1992
The Legend of Zelda: Link's Awakening	Game Boy	1993
Super Mario RPG: Legend of Seven Status	Super NES	1996*
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo 64	1998
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX	Game Boy	1998
Super Smash Bros	N64	1999
The Legend of Zelda: Majora's Mask	N64	2000
The Legend of Zelda: Tri-Force Series	Game Boy	2000

*Participação especial

As aventuras do jovem Link em busca dos pedaços perdidos da Triforça se iniciaram há muito tempo, em meados de 1987. Desde então, o pequeno garoto Hylian (e não Kokiri, como ele imaginava ser) já passou por diversos maus bocados, desde perder boa parte da infância em um piscar de olhos até enfrentar a própria sombra em um duelo mortal. Isso sem contar as inúmeras vezes que salvou a vida da Princesa Zelda e não ganhou nem um beijinho como recompensa. Vida dura esta de herói.

Nome completo: Link
Ano de Criação: 1987(em The Legend of Zelda, do Nintendo 8-bits)
Amigos e Parceiros: Zelda, Navi, Sheik, Kaepora Gaebora, Sahasrahla, Darunia, Rei Zora, Saria
Maiores Rivais: Ganondorf (Ganon), Agahnim, Dark Link, Cavaleiros Stalfos e muitos outros monstros horríveis
Musas eternas: Zelda, Marin, Saria, Impa, Malon, Princesa Ruto, Nabooru, Nayru e muitas outras garotas bonitas
Vestimentas: Traje típico Kokiri, com variações de cores, dependendo do clima
Sinais característicos: Orelhas pontudas, brincos de argola, franja caindo sobre a testa
Hobbies: Tocar ocarina nas horas vagas, cavalgar, velejar, mergulho submarino, pesca, tiro ao alvo, cavar buracos
Armas favoritas: Espadas, Bumerangues, Arcos, Bastões e Estilingues